#265 PS3 • PS4 • XBOX 360 • XBOX ONE • Wii U • PC • iOS • ANDROID • PS VITA • 2DS • 3DS

POWER UNLIMITED

92 PAGS! PLUS DUBBELPOSTER BLACK OPS III & FALLOUT 4

THEMANUMMER STAR WARS
19 PAGS EN MEER VOER VOOR WARSIES

DE BESTE GAME VAN 2015
PU-REDACTIE IS HET EENS!

NIEUWE STAR WARS GAME
THE SITH TRIALS

RISE OF THE TOMB RAIDER
OOGVERBLINDEND, RAUW & SPANNEND

BLOODBORNE: THE OLD HUNTERS
DE BESTE DLC VAN 2015

STAR WARS BATTLEFRONT™



WWW.PU.NL
JAN 2016
BP € 4,95



8 718226 104311 01601

PLUS: TERUGBLIK OP 2015 MET DE BESTE GAMES, DE GROOTSTE TEGENVALLERS, DE TOFSTE VERRASSINGEN, DE PIJNLIJKSTE FLATERS, DE VETSTE TRIPS, DE DOPESTE DLC, DE BRUUTSTE BAD GUYS • XENOBLADE CHRONICLES X IS EEN VAN DE BESTE RPG'S VAN HET JAAR • JUST CAUSE 3 IS FUCKING HUGE • MARIO & LUIGI: PAPER JAM BROS. DOET ALLES GOED • BEZOEK AAN DE MAKERS VAN SKYLANDERS: SUPERCHARGERS • ALIE IN KOREA VOOR BLADE & SOUL • WILD WORDT EEN GROOTS AVONTUUR • RAINBOW SIX: SIEGE IS ZWETEN GEBLAZEN • MEGA HARDWARE SPECIAL • EN NOG VEEL MEER...



BEWAAR AL JE (GOEDE) GAMES

Met deze extra opslagruimte kun je tot ruim 50* games opslaan op één enkele plaats. En je hebt voldoende ruimte om een gigantische film- en muziekcollectie op te bewaren.



INSTALLEREN IS KINDERSPEL

De externe schijf voor de Xbox sluit je aan via USB en je bent vetrokken. Ook het vervangen van de PlayStation drive door de Seagate Game Drive is doodeenvoudig als je de bijgevoegde instructies volgt - en je behoudt je garantie**. Kopieer je games, start de console en je neemt meteen een vliegende start tegenover je tegenstanders.



LAADTIJD MET EEN PLANKGAS-ERVARING



Op je Xbox One kan je met USB 3.0 snelheid 'plankgas' gamen, maar ook op de USB 2.0 poort van je Xbox 360 draait je Game Drive op hoog toerental. Bij PlayStation zorgt de intern geïnstalleerde Game Drive voor heuse topprestaties op je PS4 of PS3.



GOEDE GAMES ZIJN GULZIG



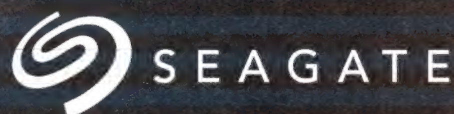
- HALO: The Master Chief Collection 63 GB
- GTA V 47 GB
- NBA 2K15 47 GB
- Batman: Arkham Knight 46 GB
- Destiny 25 GB

WIN OOK JE UITWEDSTRIJDEN

Koppel de Seagate Game Drive af en neem al je games mee naar je vrienden***. De drive past in je rugzak en je hebt geen stroomkabel nodig.



*Afhankelijk van type spelconsole, en grootte van de games. Seagate Game Drive voor Playstation (sku STBD1000101) heeft een capaciteit van 1 TB voor upgrade van de interne harde schijf. Game Drive voor Xbox (sku STEA2000403) heeft een capaciteit van 2 TB, plug & play via USB3 .
**De gebruiker neemt volledige verantwoordelijkheid wanneer deze de GameDrive installeert
***Enkel voor Xbox®





Pag. 058

INHOUD

'De echte Lara is opgestaan!', aldus Jan in zijn review van Rise of the Tomb Raider. Een oogverblindend, rauw en spannend avontuur dat z'n voorganger op alle punten overtreft.



Pag. 030



Pag. 054



Pag. 048



Pag. 060



Pag. 066

COVERVIEW

FIRST LOOK

REVIEWS

SPECIAAL

STAR WARS

VAST



COLOFON
POWER UNLIMITED



UITGEVER *Michiel Verheijdt*
HOOFDREDACTEUR *Jan Meijroos*
EINDREDACTEUR *Ed Wiggemans*
REDACTIE *Wouter Brugge, Jan-Johan Belderok, Florian Houtkamp, Jurjen Tiersma, Willem van der Meulen, Samuel Hubner Casado, Nino de Vries en Tjeerd Lindeboom*

REDACTIE-ADRES Power Unlimited • Richard Holkade 8 • 2033 PZ • Haarlem
INTERNET www.pu.nl
VORMGEVING *Johnny Rijbroek*
ILLUSTRATIES *Jordi Peters*
ACCOUNTMANAGER *Aryaty Krancher* • 023-5430000

ADVERTENTIES AANLEVEREN *Marco Verhoog*
KLANTENSERVICE Tel. 023-5364401
DRUK Senefelder Misset Doetinchem

ABONNEMENTEN
Abonneren kan via de website **www.pu.nl**
Power Unlimited verschijnt 12 maal per jaar. Een jaarabonnement kost € 55,00. Een abonnement wordt alleen in Nederland en België toegezonden. Een nieuw abonnement wordt gestart met de eerst mogelijke editie voor een bepaalde duur. Het abonnement zal na de eerste (betalings)periode stilzwijgend worden omgezet naar een abonnement voor onbepaalde duur en dan betaal je de reguliere abonnementsprijs, tenzij je uiterlijk één maand voor afloop van het initiële abonnement opzegt.

OVER OPZEGGEN:
Na de omzetting voor onbepaalde duur, kan op ieder moment, per wettelijk voorgeschreven termijn van 1 maand, worden opgezegd.
Uw opzegging ontvangen wij bij voorkeur telefonisch. U kunt de Klantenservice bereiken via: **023-5364401**.

PRIVACY Wij nemen je gegevens, zoals naam, adres en telefoonnummer op in een gegevensbestand. De verwerking van je gegevens is aangemeld bij het College Bescherming Persoonsgegevens in Den Haag door Reshift Digital, de verantwoordelijke voor je gegevens.
Je gegevens worden gebruikt voor de uitvoering van met jou gesloten overeenkomsten, zoals de abonnementenadministratie. Daarnaast kunnen wij je gegevens gebruiken om je op de hoogte te houden van interessante informatie en/of aanbiedingen. Jouw gegevens kunnen aan door ons zorgvuldig geselecteerde partijen ter beschikking worden gesteld. Je gegevens kunnen, samen met hun informatie over jou, worden geanalyseerd om de aanbiedingen en/of informatie zoveel mogelijk op je interesses af te stemmen. Je kunt bij het opgeven van je gegevens bezwaar maken tegen beschikbaarheidstelling van je gegevens aan derden. Ook kun je je eigen gegevens opvragen en verzoeken ze te corrigeren of te verwijderen.
Stuur hiertoe een kaartje aan:
Reshift Digital
t.a.v. Klantenservice,
Richard Holkade 8
2033 PZ Haarlem.
Tel. 023-5364401
Bereikbaar tussen 10.00 en 14.00 uur

DE REDACTIE

FEEL THE FORCE



Mocht de cover het nog niet duidelijk gemaakt hebben, dan kom je er al bladerend snel genoeg achter: dit hele nummer is ondergedompeld in Star Wars magie. De nieuwe film, The Force Awakens, houdt de meeste redacteuren al maanden in spanning en dat zal voor een groot deel van jullie niet anders zijn. De liefde voor Star Wars is voor veel gamers vanzelfsprekend. In deze Force-geladen PU kijken we in dat kader naar de beste en de slechtste Star Wars games ooit gemaakt, onderzoeken we wie de grootste Star Wars fanboys zijn, hebben we dikke Star Wars prijzen om weg te geven en bedachten we zelfs een eigen Star Wars game. Mocht je nu echt helemaal niks met Star Wars hebben, dan ga je evengoed genieten van deze extra 'forse' PU van 92 pags, want we hebben namelijk twee gruwelijk vette posters, ik bezocht in New York de makers van de nieuwe Skylanders, we kiezen de GOTY van 2015 én we hebben o.a. reviews van Rise of the Tomb Raider, Xenoblade Chronicles X, Bloodborne: The Old Hunters en Rainbow Six:Siege. De Force is, zoals iedere maand trouwens, hoe dan ook met deze PU. ● *Jan*



WEER EEN DEADLINE GEMIST, OBI-JAN... YOU HAVE FAILED ME FOR THE LAST TIME.

IEMAND MOET HET DOEN

Soms heb je mazzel dat je gespecialiseerd bent in een genre waar op de redactie verder niet zoveel belangstelling voor bestaat. Zo is Alie ongeveer de enige bij ons voor wie het genre der MMORPG's geen geheimen kent. Toen Jan een trip van een week naar Zuid-Korea aangeboden kreeg, was het dus een uitgemaakte zaak wie daar naartoe moest gaan.
Alie maakte in Azië uitgebreid kennis met de game Blade & Soul, bezocht het eSports World Championship van die game, dronk veel soju en ijskoude Kirin biertjes, genoot van het prachtige landschap en de vriendelijke bevolking, maakte haar debuut op de Koreaanse tv, bezocht een musical... en hoopt dat ze nog lang de enige fanatieke MMORPG-speler van de PU blijft.



Samuel



Behaalde deze maand...

... alle trophies van Bloodborne: The Old Hunters. Daarmee heb ik - wederom - alle mogelijke trophies van de gehele Souls serie op mijn naam staan. Hoe trots kun je zijn op jezelf...

Jan



Kocht deze maand...

... een nieuwe fotocamera. Inderdaad 'kocht'. Als in kopen met eigen geld i.p.v. hosselen. Alleen zo til ik het Poseur van de Maand niveau iedere maand weer naar een hoger plan.

Ondertussen...

Speelde deze maand...

... Fallout 4, Fallout 4 en nog meer Fallout 4!!! Ik heb het zo hard gespeeld dat ik uiteindelijk lepeltje lepeltje met de guide lag te pitten!



Florian

Vierde deze maand...

... op m'n eigen manier de Star Wars special in deze PU, The Force Awakens release en het verschijnen van ons dikke Star Wars Magazine. Yup, door geld uit te geven aan deze beauty.



Wouter

Tjeerd



Viel deze maand...

... met mijn neus in de boter, want ik mocht weer eens naar een review event. Dat betekent dat je in een hotel wordt gestopt en daar drie dagen alleen maar hoeft te gamen. Met zoveel bananen als je maar wil.

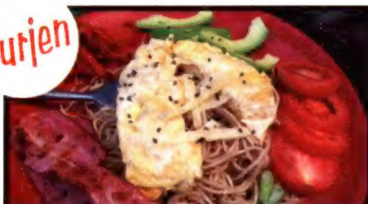
Ed



Zag deze maand...

... de Ultieme FIFA 16 Gids binnenkomen. Het kostte me heel veel vrije tijd, maar als je zo'n magazine van 124 pagina's dan uiteindelijk in je handen hebt, is het toch dik genieten geblazen.

Jurjen



Sliep deze maand...

... in het huis van Samuel, na afloop van het Zelda concert. Zo ontdekte ik dat die gast dus écht alle amiibo heeft, overal in zijn huis vieze boekjes liggen, en hij erg lekker en stevig kan koken. Voor alle duidelijkheid: die bult eten op de foto was dus het ontbijt.

JJ



Had deze maand...

... een ontstoken oog. Waardoor ik ontdekte dat fietsen met een gebroken been kan, rukken met een gekneusde pols ook, maar FIFA spelen met één oog niet.

Genoot deze maand...

... van het winterse herfstweer. Of was het nou herfstig winterweer? Hoe dan ook, het bos was de perfecte plek om voor even te ontsnappen aan het grijsgrauwe kleurenpallet van Fallout 4's Wasteland.



Graddus

Nino



'Vierde' deze maand...

... het afscheid van Jokko van PU.nl. Na acht jaar trouwe dienst stopt hij ermee, en ik had heel wat biertjes nodig om dat verdriet weg te drinken.

Wordt vervolgd...







VIER GROTE GEEKS

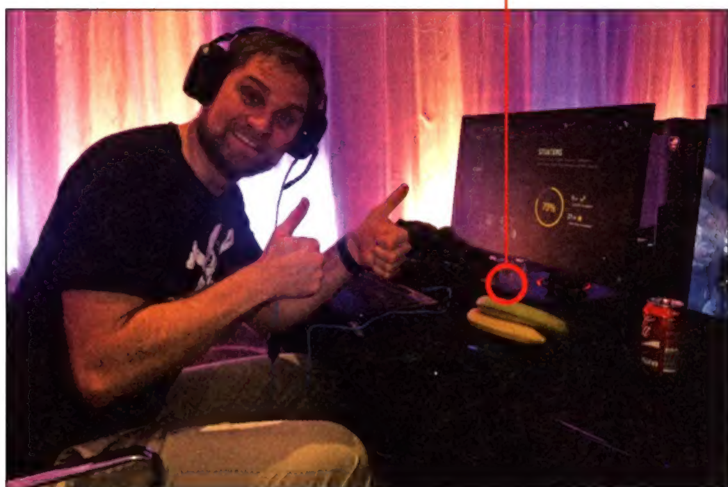
Jan, Graddus, Samuel en Wouter zijn de grootste Star Wars geeks van de PU-redactie, dus die gasten waren helemaal down met dit Star Wars themanummer deze maand. Op pagina 48 en 49 kun je lezen hoe 'erg' ze zijn geïnfecteerd met het SW-virus (en dat er ook haters zijn!).

We vroegen het viertal om een foto voor dat artikel met hun favoriete Star Wars goodie, maar toen onze vormgever Johnny met het artikel aan de slag ging, kwam ie er al snel achter dat er geen ruimte meer was voor die pics. Ed, die deze pagina's altijd in elkaar flanst, vond het zonde om ze niet te gebruiken, en onder het motto 'plaatjes vullen mijn gaatjes' gaf hij ze een plekkie op deze redactiepagina.



TJEERD ZIET WEER NIKS VAN LONDEN

Vorige maand was Tjeerd drie dagen in Londen voor Call of Duty, en zag ie voor de zoveelste keer weer helemaal niks van de omgeving. Ook deze maand was het weer raak. Twee dagen lang zat ie op een hotelkamer in de Britse hoofdstad Rainbow Six: Siege te spelen, en opnieuw kreeg ie niks mee van die fantastische city. Zo te zien vermaakte hij zich echter prima met de game (zie ook pagina 54 en volgende), maar wat sightseeing betreft was onze lange Fries dus ook deze keer weer de ***pisang***.



HET IS GEDAAN MET DE RUST

De namaak tennisballen die EA ons ooit stuurde, waren in de loop der tijd allemaal zoekgeraakt, dus we konden al een paar maanden aan ons bureau werken zonder constant op ons hoede te hoeven zijn voor zo'n gele rakker in je nek. Komen ze van Microsoft deze maand doodleuk aan met een vijftal 'NERF' pijl en bogen, met darts waarmee je ruim twintig meter ver kan schieten!

Geinige manier om Rise of the Tomb Raider te promoten natuurlijk, maar je begrijpt wel wat dat voor gevolgen heeft hier op de redactie: het is de hele dag schieten en ontwijken geblazen.

Eindelijk klopt het nu als een PU-redacteur zegt: 'ik heb werkelijk geen rustig moment op m'n werk'.



★ PU.NL

FALLOUT 4 TIPS

Geloof het of niet maar ik zit he-le-maal in Fallout 4. De Wasteland heeft mij uit m'n game-pensioen gesleurd en laat me niet meer los. Het was effe wennen hoor, na 73 jaar weer een controller in de hand, maar gelukkig ben ik een speciale website op het spoor gekomen die bomvol met gouden Fallout 4 tips staat, zodat ik me niet helemaal verloren voel. Ik ben helemaal de Baas in Boston, m'n Power Armor knalt iedereen de moeder en het valt me niet eens meer op dat Jan z'n teksten weer eens weken te laat heeft ingeleverd. Ik. Ben. Verslaafd!

Ik hoor je denken: 'Fallout 4 tips zo goed dat zelfs Ed er weer van gaat gamen? Die moet ik ook!' Dan ik heb goed nieuws voor je! Als je even naar **PU.nl/FalloutTips** surft, kom je vanzelf in dit paradijs van Fallout informatie. Ik waarschuw je vast: dikke kans dat je de komende maanden al je relaties en je persoonlijke hygiëne verwaarloost na het lezen van deze artikelen. Het is zelfs zo erg dat ik binnenkort weer op perstrip ga! Ja jongens, jullie lezen 't goed: I'm back!

ED





PUMMUNITY

De internetgekkies op PU.nl worden er gelukkig niet normaler op, dus gaan we lekker door met de PUmmunity; hét platform bij uitstek voor de internettende gamer die daadwerkelijk iets te melden heeft!

Polonaise!

Het komt niet vaak voor dat onze lieftallige PUmmunity eensgezind is over een onderwerp, maar dat Battlefront ontwikkelaar DICE af en toe wat bugs over het hoofd ziet, is blijkbaar reden voor kameraadschap. Kijk ze nou!

NightSniper — 1 dag geleden — Reageer
DICE he.

SpecialGuy4Ever — 1 dag geleden — Reageer
DICE he.

HumpieDumptie — 1 dag geleden — Reageer
Dice he.

laurenstp — 1 dag geleden — Reageer
DICE hea

Dokkum-duiveltje — 1 dag geleden — Reageer
DICE huh.

Superjoon2 — 1 dag geleden — Reageer
DICE he.

GameOne — 1 dag geleden — Reageer
DICE he.

Cynster — 1 dag geleden — Reageer
DICE he.

Kotter — 1 dag geleden — Reageer
DICE he.

Trekko — 1 dag geleden — Reageer
DICE he.

Marth380 — 1 dag geleden — Reageer
DICE he.

CHECK!
CHECK! PU.nl/DICEGlitch

Soms wordt het iemand even te veel



Iedereen heeft een uitlaatklep nodig. Sommige mensen doen aan een vechtsport, anderen (Wouter) schreeuwen de hele dag over PIEMELS. Deze fijne vent hieronder gebruikte PU.nl om zijn gal te spuwen, maar heeft dat slechts twee weken volgehouden. Nino vroeg hem of hij z'n toon wilde veranderen naar een iets gezelligere, maar dat schoot in het verkeerde keelgat bij dit markante figuur. We zullen 'm missen...

Arachnaxon — 7 uur geleden — Reageer
Nou dat was em want ik moet 1 andere community gaan zoeken van Nina (?) Ik heb zak beschreven die het lot niet kunnen verdragen !! En dan krijg ik enge berichtjes van die ouwe viezerik Nina (OMG) wat een rare website.
Blinde dwaas.. FUCK JE HALFGEBAKKEN BERICHTJES ENGERD ! Ga koffie draaien e op je vette reet zitten vette pad.
Mijn mening voor eeuwig verbannen van de pu web !! EN HET WAS MAAR EEN MENIN Ooit toen pU.nl zo cool was, en nu het PU.nl zo triest werd en een adblocker je niet mee redden KAN VAN DE ROTKOP VAN JANNEMAN. Lekker gescheten altijd prijs ! MOTHERFUCKER !! NIna ga effe spelen in je ikea ballenbak want die rubriek zuigt drakeballen in de hel. Zeven zeeën vol met kots. Uitgezakte schele bakeend ! COME AN GET IT !
Fuck je moeder op maandag, fuck je moeder op donderdag om half 7 ! Doe met een account wat je wilt kleine man, het is alles wat je kan..

CHECK!
CHECK! PU.nl/HuilenOpDinsdag

Minecraft uit de kast

Wij hadden er nog niet eerder van gehoord, maar games kunnen tegenwoordig blijkbaar een seksuele geaardheid hebben. Minecraft is de game die het spits mag afbijten en de Zweedse bouwgame heeft gekozen voor de mannenliefde. We zijn benieuwd of er binnenkort nog meer games uit de kast gaan komen.

sanderino — 1 week geleden — Reageer
minecraft is echt een homo spel je kan alleen maar dezelfde dingen doen behalve in servers en mods maar dat wirdt ook snel saai

ipabo — 1 week geleden
Tjah en hoe zullen we deze reactie noemen? Overigens geld jouw reden om het spel zo te noemen voor ieder spel.

Komkommerkiller — 1 week geleden
Lol.

Cynster — 1 week geleden
Die reactie is niet echt snuggerlijk.

BasedGod — 1 week geleden
Scheer je weg! Terug naar de youtube-comments!

CHECK!
CHECK! PU.nl/HomoCraft

ABONNEE VAN DE MAAND
ALEXANDER FREDERIKS

"Scheisse!", schreeuwde Tjeerd over de redactie: "de abonnee van de maand woont in Lobith, en dat is zo ver weg dat ik door Duitsland moet rijden om daar te komen!" Ed, koning van de funfact, glimlachte, lurkte even aan zijn pijp en sprak de wijze woorden: "Lobith, dat is waar de Rijn ons land binnenkomt". Superhandige info.

TJEERD | KOMT OP DE KOFFIE



Wil jij ook Abo van de Maand worden? Stuur dan een mailtje naar redactie@powerunlimited.nl o.v.v. Abo vd Maand.



Niet om funfactkoning Ed een loer te draaien, maar Alexander wil nog wel even iets rechtzetten: "De Rijn stroomt hier niet meer. Het meetpunt heet wel Lobith, maar dat is tegenwoordig in een ander dorp." Om het ongemakkelijke funfact vacuüm wat ontstaat te doorbreken, lopen we maar naar de zolder, waar Alexander zijn hele gamecollectie heeft uitgestald, z'n dochter in ons kielzog.

"Mijn grote trots, naast mijn dochter dan, is denk ik wel mijn nog ingesealde versie van Dune, daar ben ik heel zuinig op." Hij heeft de versie voor de Sega Mega-CD, uit 1992. "Het is de game waarmee ik met RTS ben begonnen, dus dit is denk ik ook wel m'n favoriete game ooit."





Als je zijn gamezolder ziet, valt vooral op hoeveel oude systemen Alexander heeft verzameld. "Het is begonnen met de Atari 2600, daarna de Master System en toen de PlayStation." Maar dat is niet het enige, want er staan dingen tussen die ik niet helemaal thuis kan brengen, zoals de Vectrex uit 1982, die geen pixels kende, maar een vector display had. Alexander is niet echt onder de indruk van mijn parate kennis over zijn antieke shit: "Het is dus ook niet zo dat jullie bij PU allemaal gamekenners zijn...?" Thanks man.

Hij heeft dan wel al die ouwe systemen, maar nog geen huidige generatie consoles. "De PS4, Xbox One en Wii U heb ik nog niet, daar wacht ik nog effe mee tot ze wat goedkoper worden." Ik sta met mijn oren te klapperen, dan leest ie elke maand over al die toffe nieuwe games in Power Unlimited en dan kan ie ze niet spelen! "Ach, dat valt wel mee. Ik vind het leuk om te lezen en bovendien komt het meeste ook wel op de PC uit."

Hij moet effe flink nadenken als ik hem vraag hoelang hij al lid is. "Goeie vraag! Geen flauw idee eigenlijk, al heel lang." Na wat rekenen komt hij uit op 1999. "Voor die tijd kocht ik 'm wel regelmatig, toen maakte ik ook kennis met Mortal Marcel enzo." Tja, Mortal Marcel die kennen we nog wel; uit de tijd dat trollen nog netjes via pen en papier ging.





Er ligt een nogal merkwaardig matje op de grond, waar Alexander vaak op ligt te gamen. "Ja, da's een leuk ding, er zit een subwooferset achterin zodat je alle trillingen voelt, een soort Force Feedback als het ware. Ik ben nu bijvoorbeeld met Bayonetta bezig, dus dan voel je alle klappen en explosies lekker doordreunen."

ALEXANDERS GAME PASPOORT

Naam: Alexander Frederiks
Leeftijd: 38
Lid sinds: 1999
PU.nl nick: Rakkachi
Favo PU-redacteur: Ed natuurlijk
Favo game ooit: Gesealde versie van Dune
Bezit: 33 consoles, 14 handhelds, 939 games





Power Spy

● Fallout 4 is uit en dat hebben we geweten.

● Het populairste pornokanaal ter wereld, Youporn, zag zijn bezoekersaantallen op de dag van de launch plotsklaps met tien procent afnemen.

● Dus dat is wat ze bedoelen met een 'ruk-game'?

● Bij het reviewen van de game van Bethesda konden eigenlijk maar twee dingen opgemerkt worden: de physics in de game zagen er niet altijd even smaakvol uit en het was vooral meer van hetzelfde.

● Precies wat ook opgaat voor het aanbod op Youporn.

● En nu krijgt Jan dus boze brieven van ouders omdat we hun kind op het bestaan van Youporn hebben gewezen.

● Maar beste ouders, neemt u maar van de Powerspy aan dat als u gekreun hoort in de kamer van uw zoon, dat dit niet komt omdat hij zich aan het opdrukken is...

● Maar laten we het snel weer over games hebben.

● Is veel leuker dan porno, de pret duurt immers langer dan een paar minuten en het levert geen viezigheid op je toetsenbord op.

● Hoewel je ook niet wil weten wat een maand pizza en chips vreten tijdens het gamen op je PC voor sporen achterlaat.

● Of wacht, eentje nog.

● Star Wars Battlefie...sorry, Battlefront werd door de verzamelde pers getypeerd als visueel erg fraai, maar verder nogal weinig diepgaand qua content.

● Inderdaad, precies zoals je porno omschrijft.

● Elk jaar is de maand november een bewogen maand op de PU-redactie.

● Niet alleen omdat er zoveel goede games uitkomen, maar ook omdat de redacteuren hun eindejaarslijstjes moeten gaan maken.

OPUNIE

100% JJ

CALL OF DUTY EN DE AANSLAGEN IN PARIJS

Dit is een bekentenis. Een tekst waarmee ik mede een nare gebeurtenis verwerk. Ik speelde namelijk Call of Duty: Black Ops III op het moment van de vreselijke aanslagen in Parijs.

Ik meen dat ik tijdens de pauze tussen twee matches even op Twitter keek (vijf minuten na een gebeurtenis het beste medium ter wereld, daarna het meest gore afvoerputje der mensheid) en werd toen geconfronteerd met die laffe aanslag. Onmiddellijk bekroop me de gedachte 'ik zit hier een gewelddadig spel te spelen terwijl er daar dus echt mensen neergemaaid worden'.

Een naar gevoel sloop bij me naar binnen. Verwar dit gevoel overigens niet met het door sommigen veronderstelde verband tussen terrorisme en gewelddadige games, want dat bestrijd ik te allen tijde! Nee, het ging me om het besef dat ook ik lomp geweld in me had, onzinnige agressie die ik dus precies op dat moment uitte.

Een half uurtje later kwam ik weer bij zinnen. Er school en schuilt namelijk niks kwaads in mijn CoD-sessie. Sterker nog, gewelddadige games als CoD maken me een beter mens. Anders dan die laffe gasten, weet en erken ik dat ik agressie in mij heb, dat ik mij vaak onmachtig voel over wat er om me heen gebeurt en mede daardoor ook gedragingen of uitingen van bepaalde groepen haat. Maar ik wil die haat en agressie niet omzetten in echt geweld. Ik kanaliseer het door te trainen of te gamen, door gewoon effe een uurtje alles en iedereen aan gort te knallen.

Daar doe ik niemand kwaad mee, integendeel zelfs; de volgende dag was ik van mening dat de stoere oorlogstaal van de wereldleiders volkomen misplaatst was, want met geweld is geweld nog nooit opgelost. Misschien moeten meer mensen maar eens een LANnetje opzetten...









Als Wouter dit pakje had, zagen we hem de hele winter niet meer op de redactie.



Na twintig jaar perstrips kent Jan Schiphol beter dan zijn eigen achtertuin. Wat maakte hij afgelopen maand mee?

VRIJDAG DE 13E...

Bijgeloof. Ik heb er niks mee, maar toch...

Vorige maand vloog ik naar Stockholm voor een review-event van Star Wars Battlefront. Het waren twee vermakelijke dagen met een divers gezelschap aan gamejournalisten: Engelsen, Duitsers, Italianen, Spanjaarden, een Belg en drie Fransen. Na de eerste dag gingen we onder de bezielende leiding van de altijd charmante Charlotte Dubois een hapje eten. Het was een gezellig avondje, dat werd afgesloten in de kroeg.



De volgende dag was het opnieuw de hele dag gamen en daarna samen met de Fransen in de taxi terug naar het vliegveld. Wij hadden de KLM-vlucht van 19:45 naar Amsterdam, zij de KLM vlucht van 19:35 naar Parijs.

Op dat moment kon niemand bevroeden wat voor rampzalige gebeurtenissen zich een paar uur later in de Franse hoofdstad zouden voltrekken. Het noodlot werd onbedoeld nog meer getart in de Business Lounge waar een vriendelijke Zweedse hospitality dame knipogend vroeg: 'En? Nog pech gehad vandaag?'. Ach, natuurlijk; het was vrijdag de 13e. 'Wat niet is, kan nog komen, grapte ik'.

Toen ik om 22.00 uur in Amsterdam landde, en mijn telefoon aanzette, druppelden de rampberichten binnen. Een voor een. Steeds erger. 9/11 vibes. Grimmig en walgelijk.

Ik heb sindsdien nog veel aan die drie Franse journalisten gedacht. Ik hoop dat hun geliefden, vrienden en familie gespaard zijn gebleven. Ik kwam terug in Amsterdam, zij kwamen terug in een Hel.



twitter.com/janmeijroos

XBOX ONE: SYMPATHIE VOOR DE UNDERDOG

Waar Microsoft ten tijde van de Xbox 360 heer en meester was in consoleland, heeft men nu onvrijwillig het stokje overgegeven aan Sony. En dat terwijl de PS4 dit najaar maar liefst NUL Triple A exclusieve releases te bieden heeft.

Okay, Until Dawn (zie screen) is erg leuk, maar toch niet van het kaliber Uncharted, Gran Turismo of God of War. Feit is dat in de Benelux de PS4 véél populairder is dan de Xbox One, en dat zie je terug in hardware sales.

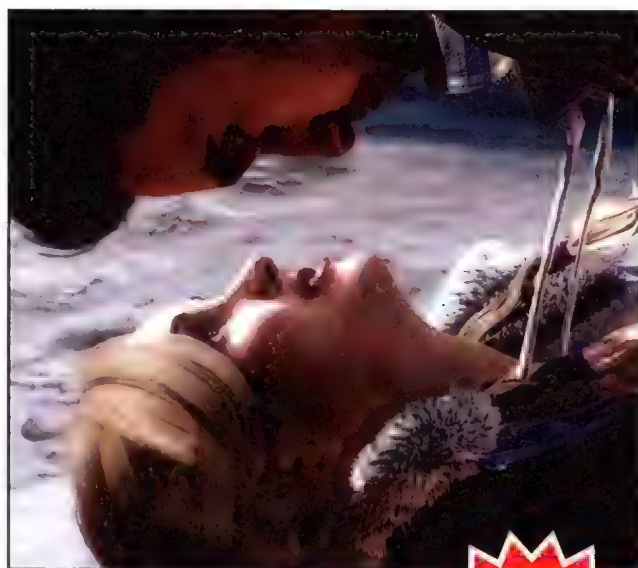
> "Eigenlijk is niemand goed in Candy Crush, de game geeft je slechts de illusie."



250 miljoen mensen zijn het vast niet met Tilting Point VP Jesse Divnich eens

Leuk voor Sony, en het is ze gegund, maar voor de balans in de console business is het niet per se een goede ontwikkeling. Concurrentiestrijd is belangrijk, het houdt iedereen scherp. En daarom lijkt het nu een prima moment om voor een Xbox One te gaan. Met Halo 5, Forza 6 en Rise of the Tomb Raider haal je een meesterlijk en divers trio in huis.

Natuurlijk kan je wachten tot Rise of the Tomb Raider over een jaar naar de PS4 komt of naar de budgetbak gaat, maar kom niet aan met gelul dat dit geen topgames zijn. Sowieso snap ik de 'haat' over de exclusiviteitsdeal van Tomb Raider niet zo goed. De Dark Souls serie was multiplatform, maar de spirituele spin-off Bloodborne is exclusief voor PS4.





Het ideale cadeautje met Kerst voor de dames van de PU-redacteuren. Zo'n poesje dus...

Daar hoor je de Xbox/PC achterban ook niet huilie huilie over doen.

Hetzelfde geldt voor Street Fighter V. Ook PS4 exclusive terwijl alle Street Fighters daarvoor wel naar de Xbox kwamen.

Dat meten met twee maten trek ik heel slecht. Dus daarom dat mijn sympathie momenteel naar Xbox One gaat, natuurlijk zonder rigide een kant te kiezen. Want uiteindelijk wil ik gewoon de beste games spelen, ongeacht het platform waarop ze verschijnen.



HEBBUH-HEBBUH!



AMIIBO-STAND

Je kunt je amiibo op een rijtje in de vensterbank zetten of bij Ikea een vitrinekast halen. Maar de mooiste manier om je amiibo te etaleren, is toch wel op deze amiibo-stand. Tenminste, zolang het om je Mario figuren gaat. Voor onze Fire Emblem poppetjes hebben we toch liever iets wat op een afgebrokkelde kasteelmuur lijkt.



CRYPT CRUSHER

Aangezien voertuigen de hoofdrol spelen in de nieuwste Skylanders game is het helemaal niet vreemd dat er opeens op afstand bestuurbare Skylanders wagens op de markt verschijnen. Onze favoriet is deze Fiesta. Voornamelijk omdat hij in een grafkist rijdt. Is weer eens iets anders dan jezelf het graf in rijden.



WOLF LINK

Alwéér een amiibo. Maar goed, amiibo zijn dan ook dé hebbuhdingetjes van dit decennium. En kijk nou toch eens, dit beeldje van twee van de coolste personages ooit: Midna en Link. Voor de mensen die Twilight Princess niet kennen: die wolf is dus Link. En dit is gewoon de vetste amiibo ooit. Koppen, houding en uitstraling kloppen helemaal, en die stenen onder de wolvenpoten maken het gewoon áf.



Power Spy

- En omdat traditioneel niemand het met elkaar eens is, en iedereen vol passie (of als een klein kind) achter zijn games staat, vliegt iedereen elkaar elk jaar weer vol in de haren.
- Wat bij sommige redacteuren erg lastig is...
- Maar goed, er is ook dit jaar weer een GOTY gekozen, so don't worry.
- En de prijs voor de beste game van het jaar gaat naar iemand die notabene ontslagen werd vanwege dat spel!
- Overigens slim genoeg nadat het spel af was.
- Sowieso was 2015 opnieuw een prima jaar wat games betreft.
- Als de server spelen toeliet.
- Activision heeft voor 5,6 miljard dollar developer King (bekend van Candy Crush) gekocht.
- En nee, dat was niet omdat ze zich zo graag King Activision Blizzard wilden noemen.
- Activision wil met hulp van developer King ook de casual markt op, onder meer om daar hun bestaande franchises in klinkende munt om te zetten.
- Inderdaad, Call of Candy...
- Die 5,6 miljard dollar is zelfs 1,6 miljard meer dan Disney betaalde voor de Star Wars franchise.
- JJ begrijpt dat overigens prima: 'wie zit er nou te wachten op een Star Wars film?'
- Maar Activision was nog niet klaar, want in dezelfde maand begon de publisher ook een eSports afdeling en een film- en tv-studio.
- We krijgen dus elk jaar met Kerst een Call of Duty film in de bioscoop.
- De Powerspy begrijpt de deal overigens wel: Activision heeft nu met Candy Crush en Call of Duty de twee grootste en meest commercieel succesvolle casual games in de markt in handen.

Power Spy

● De nieuwe Assassin's Creed, Syndicate, verleidde Jan tot de uitspraak: 'ik hoop dat ze na Parijs en Londen nu klaar zijn met Europa, want dit is niet goed voor mijn airmiles.'

● De PU-chief is nu een lobby begonnen voor een nieuwe Assassin's Creed met Aboriginals of Maya's.

● Overigens verwacht de Powerspy dat de industrie de stad Parijs voorlopig wel even met rust laat...

● Kan New York inmiddels al wel weer aan gort geschoten worden?

● De Belgische minister president meldde na de aanslag in Parijs dat de terroristen gebruik hadden gemaakt van de PlayStation 4 om met elkaar te chatten.

● Toch heeft geen enkele veiligheidsdienst de terroristen betrapt op PSN.

● Tja, ze zullen ook wel niet [IS] voor hun nickname hebben gezet.

● We kunnen nu dus ook PlayStation 2 games spelen op de PS4 dankzij een emulator.

● De Powerspy wil even niet vooruit kijken als we op de PlayStation 7 over dertig jaar PS6-, PS5-, PS4-, PS3-, PS2- en zelfs PSX-games kunnen spelen.

● Nog een paar generaties en publishers hebben geen nieuwe games meer nodig. Die kunnen hun oude zooi eindeloos recyclen.

● Vindt Ed overigens niet erg; die reviews zijn al geschreven.

● Guitar Hero Live en Rock Band 4 zijn wederom een hit.

● De Powerspy is door de populariteit van deze muziekgames bang dat over tien jaar de jeugd bij het woord gitaar denkt aan een plastic apparaat met knoppen erop.

● Afro Samurai 2 is door de makers uit de schappen gehaald omdat het volgens hen een complete mislukking is. Alle gamers die de titel al hadden aangeschaft, krijgen daarom hun geld terug.

OPUNIE



COMMENTAAR JURJEN

twitter.com/jurjenT

MEER MARIO MAKER

Zoals je elders in deze PU kunt lezen, is Super Mario Maker mijn game van het jaar 2015 geworden. Dat voelt wel een beetje vreemd, zo'n eer gunnen aan een game waarvan je de levels zelf nog moet bouwen. Maar dat bouwproces heb ik wel als heel bijzonder beleefd. Bijzonder vermakelijk, vooral.

Ik heb ondertussen al heel wat uren in de game gestoken, maar Mario Maker blijft me verrassen qua mogelijkheden. Mogelijkheden die ik meestal pas ontdek door filmpjes en levels van andere bouwers te bekijken. Wat trouwens ook een wezenlijk onderdeel van de Mario Maker ervaring is. Iedereen die de game heeft gespeeld, weet wat ik bedoel.

Zoals gewoonlijk bij een game die ik zo leuk vind als Mario Maker, ga ik vanzelf over een sequel denken. Maar ik vond het moeilijk me daar iets bij voor te stellen. Nog meer soorten blokjes en power-ups? Dat zou dan beter als DLC beschikbaar kunnen komen. En de eerste DLC is al verschenen, dus die route ligt er al.

De beste directe sequel van Mario Maker zou wat mij betreft een versie voor de 3DS zijn. Lekker in de trein een beetje levels in elkaar prutsen op het touchscreen van die handheld, dat zou goed kunnen werken, toch? Maar eigenlijk kijk ik nog wel meer uit naar een indirect vervolg, waarin je levels in een andere Nintendo franchise kunt bouwen.



Wat dacht je bijvoorbeeld van Zelda Maker?

Denk aan de vogelperspectiefstijl van A Link to the Past, en dan relatief kleine kerkers en wereldjes bouwen, maximaal zo groot als de levels in Tri Force Heroes. Dat zou best eens wat kunnen worden. Metroid Maker heeft ook potentie, maar zie ik niet snel gebeuren.

En zo kom ik op de meest voor de hand liggende 'Maker' waar Nintendo mee zou kunnen komen: Mario Kart Maker.

LittleBigPlanet Karting heeft al laten zien dat het bouwen van wervelende racebanen heel leuk en eenvoudig kan zijn. En Nintendo heeft sowieso een nieuwe insteek voor Mario Kart nodig om de serie fris te houden. Ik bedoel; in het laatste deel kon je nota bene over het plafond racen, hoe moet je dat overtreffen?

Wist je trouwens dat Miyamoto in 1984 met Excitebike al een racespel leverde waarin spelers zelf levels konden bouwen?

Hoe meer ik erover nadenk, hoe waarschijnlijker ik Mario Kart Maker vind klinken.

BACKWARDS COMPATIBILITY FOR THE WIN

Nadat we een mooie lijst Xbox 360 games kregen die gebruikt kunnen worden op de Xbox One, maakte Sony opeens bekend dat je met de PS4 ook PS2-games kunt spelen.

Dat vinden een hoop gamers vast tof. Maar hoe zit het hier op de redactie? Grijpen wij wel eens terug naar oude shit, ondanks de overvloed aan nieuwe games die wij kunnen spelen?



Ik vind het wel geinig, maar wees eerlijk, wie wil er nou écht ouwe games spelen op z'n nieuwe console? Ik heb al tijd te kort om alle nieuwe games bij te houden.



Hé Tjeerd, weet je wie er oude games speelt op z'n nieuwe console? Ik! Ik kan nu bijvoorbeeld Viva Piñata spelen zonder mijn Xbox 360 uit de kast te hoeven halen, i-de-aal.

Daarbij is het nice voor overstappers die met de PS4 voor het eerst een Sony console hebben aangeschaft.



Het verschilt gewoon per persoon. Ik leef een luxe en verwend leven, dus speel ik liever HD-remakes van oude(re) games en als ik écht terug wil naar vorige generaties, dan breng ik een bezoekje aan mijn retrozolder om de betreffende console aan te slingeren. Maar was ik minder gezegend en kreeg ik m'n games niet gratis voor mijn werk, dan had backwards compatability me dolgelukkig gemaakt... helemaal als er (nieuwe) Trophies en Achievements in het spel zijn.



Ik sluit me aan bij Wouter, op één voorwaarde: dat Sony niet alleen remakes en backwards compatibiliteit gaat brengen, maar ook snel meer nieuwe stuff!





Meester Meijrosius

TOCH WEER GEWOON EEN ASSASSIN'S CREED IN 2016

Ik heb al eerder gezegd dat het me een goed idee lijkt als Ubisoft eens een jaartje overslaat met hun Assassin's Creed games, en ook de verkoopcijfers van AC: Syndicate lijken erop te wijzen dat gamers niet meer massaal zitten te wachten om ieder jaar een nieuwe AC te gaan spelen. Mijn Glazen Bol denkt dat die break er ook wel komt, maar niet volgend jaar.

Waarom? Simpel, in 2016 ziet de langverwachte Assassin's Creed film het licht en Ubisoft zet daar groot op in. De film is een paar keer uitgesteld, maar mede dankzij de betrokkenheid van Michael Fassbender (zowel als hoofdrolspeler als producer) zou dit zou zomaar eens niet de gebruikelijke drollenbak van een gameverfilming kunnen worden.

Ubisoft zou natuurlijk wel gek zijn om in het jaar van een AC-film geen nieuwe AC-game uit te brengen. Die komt er dus gewoon. Wellicht dat de Fransen in 2017 dan misschien eindelijk een pauze in gaan lassen.



ACTUALLY MASTER MEIJROSIUS HAS BEEN KNOWN TO MAKE MISTAKES... FROM TIME TO TIME... OH DEAR...



COMMENTAAR JJ

twitter.com/GKJJ

SOMS IS EEN GAME MEER DAN EEN GAME

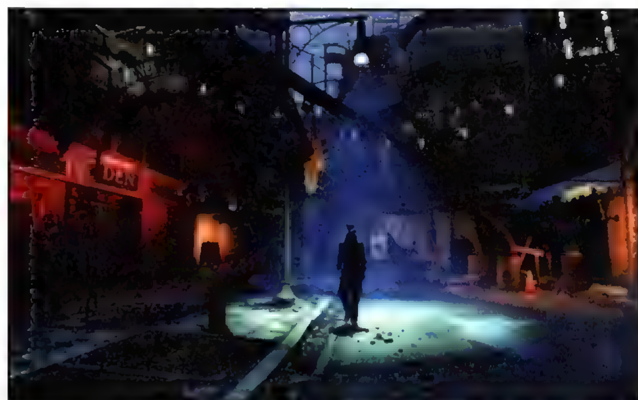
Ik heb de afgelopen twintig jaar vele honderden games gespeeld. En de meeste met enorm veel plezier. Maar er bestaat voor mij nog een overtreffende trap van plezier tijdens het gamen; een state of mind die veel verder gaat dan uitbundig genieten...

Die geestestoestand bereik ik echter zelden. Misschien een à twee keer per jaar. Als ik mazzel heb. Maar bij Fallout 4 was het weer raak. Ik speelde opeens geen game meer. Ik wás de game. Ik zat in de Wasteland, ik ademde Wasteland, ik leefde Wasteland en ik droomde Wasteland. Alles wat ik in het spel deed, nam ik serieus. Alsof mijn echte leven er vanaf hing. Fictie en werkelijkheid vervaagden, waardoor het gamen me ook daadwerkelijk fysiek en mentaal uitputte.

Dat gevoel heb ik dus nooit bij al die andere, 'gewoon goede' games. Dan besef ik elk moment dat ik een game speel, dat ik met polygonen bezig ben. En daar geniet ik van, maar ik weet dat het nep is. Ik ben er niet 24 uur per dag mee bezig. Zit niet in de trein te denken hoe ik probleem X oplos. Laat staan dat ik erover droom.

Wat maakt Fallout 4 dan zo anders? Een honderd procent sluitende verklaring heb ik niet, maar Fallout 4 bevat niet alleen alles wat ik tof aan gamen vind, Bethesda heeft al die zaken ook allemaal goed geïmplementeerd.

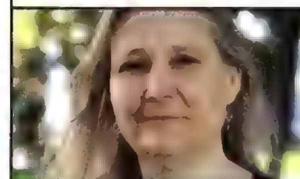
De omgeving en sfeer staan me aan, er zitten guns in en de actie en spanning laten me constant op de toppen van mijn kunnen presteren. Ik krijg nooit rust in Fallout 4, ben altijd onderbewapend en heb stelselmatig te weinig ammo... maar de oplossing is altijd voorhanden en haalbaar. Het is weliswaar zwoegen en zweten, maar nooit frustrerend. En dat gegeven: keihard werken voor een fijne beloning appelleert aan mijn levensinstelling. Ik heb nu eenmaal de ambitie om mezelf te blijven verbeteren. Daar ga ik voor, in het echt en dus ook in een game...



SERIOUS GAMING


Dat wat had kunnen zijn: de Nintendo PlayStation

"Ik wilde iets kleins gaan doen, iets onafhankelijks. Ik dacht na over VR, iets in de start-up-hoek. Maar ja, toen kwam Star Wars voorbij."


Amy Hennig, de begaafde videogame schrijver/director die bij Visceral aan een nieuwe Star Wars game werkt, legt uit hoe ze na haar vertrek bij Naughty Dog bij alwéér zo'n grote AAA-studio terechtkwam

DOAX 3 TE SNEU VOOR HET WESTEN

Wat doe je als uitgever van een rukgame zoals Dead or Alive Xtreme, als niemand je derde deel wil uitbrengen in het westen? Je geeft gewoon de critici de schuld.

door **Nino**
twitter.com/Ninodevries

Alsof Dead or Alive Xtreme 1 en 2 nog niet erg genoeg waren, hebben de heren in Japan besloten dat er een derde deel moest komen. De eerste twee delen waren teleurstellingen, zowel inhoudelijk als qua verkoopcijfers, dus kregen ze het bij Koei Tecmo niet voor elkaar om de game ook in het westen uit te brengen.

Maar déze verklaring was te lezen op de officiële Facebook-pagina van de game:

"We do not bring DOAX 3 to the west and won't have any plan change in the future. Thank you for asking.

Do you know many issues happening in video game industry with regard to how to treat female in video game industry? We do not want to talk those things here. But certainly we have gone through in last year or two to come to our decision. Thank you."



Lekker makkelijk; culturele verschillen de schuld geven van het feit dat mensen in het westen (tegenwoordig) niet zitten te wachten op een 'game' die volledig bestaat uit lustobjecten die in te kleine bikini's volleyballen. Maar het lijkt er vooral op dat de uitgever een controverse probeert te creëren. Begrijp me niet verkeerd, censuur is vreselijk en ieder z'n smaak, maar wat hier gebeurt, is zo doorzichtig als maar kan.

Als Dead or Alive Xtreme 3 in het westen was uitgebracht, was het een flop geworden, maar door op deze manier de aandacht te trekken wordt DOAX 3 misschien nog een paar keer verkocht via importkanalen. De game is immers regiovrij en Engels gelokaliseerd. Trap er niet in, laat die shit lekker in Japan. Misschien leren ze het dan een keer.

"Activision Blizzard heeft King goedkoop weten te bemachtigen."


Michael Pachter heeft blijkbaar een nulletje over het hoofd gezien

Power Spy

- De Powerspy vindt het lovenswaardig dat de developer in kwestie zo eerlijk is en de consequenties van hun falen accepteert.
- Maar wie weet was het handiger geweest als ze die consequenties vóór de release hadden getrokken.
- Het is immers niet alsof de game pas in de schappen slecht is geworden.
- Waarschijnlijk komt er een free-to-play versie van PES 2016. Dat blijkt uit een lek bij Konami.
- Of zou Kojima dat als wraak onthuld hebben?
- Nog meer PES-nieuws. De EK 2016 content wordt gratis DLC.
- En toch heeft de Powerspy zo het idee dat Konami in ons land niet al te veel reclame gaat maken voor deze download...
- Dikke kans dat Wouter deze EK-DLC gaat reviewen. Hij is de enige op de redactie die geen minuut wakker heeft gelegen van de uitschakeling van Oranje.
- Terwijl dat best wel handig zou zijn, dan was hij misschien wat vaker op tijd op zijn werk.
- Het was de afgelopen maand natuurlijk ook Sinterklaas. Je weet wel, die hipster met die rooie pet en die eeeh Piet.
- Ook dit jaar is de PU-redactie er weer met vereende krachten in geslaagd om het plan van Jan om alle teksten in het blad op rijm te zetten, te verijdelen.
- Kun je nagaan hoeveel te laat ze dán waren binnengekomen.
- Dark Souls 3 wordt mogelijk de laatste Dark Souls game.
- En Kojima is dus ook al pleite. Wat moet Sam nu met zijn leven?
- De hele dag seks hebben is zelfs voor hem geen optie.
- Eindigen we deze Powerspy toch weer met seks.
- Maar ja, seks sells...



STAR WARS

Als je dit leest, is Star Wars Battlefront al even uit en de nieuwe film net of bijna. Die twee hebben niks en alles met elkaar te maken, waarbij de game zich volledig op de originele Star Wars trilogie richt. En die wordt volgens Jan zó onwaarschijnlijk goed en mooi tot leven gewekt, dat hij er nog stil van is (elk voordeel heeft z'n voordeel).

BATTLEFRONT

Met enige verbazing heb ik sommige kritieken op Star Wars Battlefront gelezen. Want naast de vele gamers die genieten van de pracht en praal van Battlefront, de prachtige details, de pompende muziek en de heerlijke battles en dogfights, zijn er ook gamers die vinden dat het spel te oppervlakkig is. Want ja, wie een Star Wars Battlefront 3 verwacht, komt bedrogen uit. Zo uitgebreid als dat spel was, is Battlefront niet. Sterker, er missen gewoon essentiële dingen. Maar tegelijkertijd doet deze game een paar zaken zó ontzettend goed, dat vele Star Wars fans met mij een traantje van geluk zullen wegpinken. Hier volgt dan ook mijn pleidooi voor de game.

Jan MELDT ZICH AAN HET FRONT

Die AT-AT zijn iets uit de verleden tijd, tegenwoordig zijn er alleen nog EET-EET.

Alles klopt

Het meest in het oog (en oor) springend, is de presentatie van Star Wars Battlefont. Dit is zonder twijfel een van de allermooiste games van dit moment. Het is onwaarschijnlijk hoe fraai de tovenaars van DICE de klassieke Star Wars trilogie in beeld brengen. De 'plastic' look van de stormtroopers, het bosrijke gebied op de Forest Moon van Endor, de rotspartijen en lava van de planeet Sullust, dat moment wanneer een gigantische AT-AT door zijn hoeven zakt als je 'm na een uitgekiende actie hebt uitgeschakeld, de manier waarop je vijanden door het beeld vliegen nadat je als Luke Skywalker een Force Push op ze loslaat... het ziet er stuk voor stuk superbe uit.
Daarnaast draait alles zo strak als een Zwitsers horloge, steevast op 60 frames per seconde, zowel op PC als op PS4 en Xbox One. Neem daarbij de iconische Star Wars muziek inclusief de bekende thema's, het geluid van de blasters, X-Wings, TIE-Fighters en Ligthsabers en je weet... alles klopt gewoon.
De vrouwen en mannen van DICE hebben hun huiswerk tot in de puntjes gedaan en met hoogwaardige techniek het klassieke Star Wars universum tot leven gewekt.



weetje • weetje

Je kunt zowel in first- als in third-person view spelen. Gewoon effe naar beneden drukken op je D-pad.

weetje • weetje

First- en third-person view geldt ook als je in een X-Wing of TIE-Fighter zit. De cockpitview is trouwens gruwelijk, maar niet per se het meest overzichtelijk.

WOUTER OVER STAR WARS BATTLEFRONT



Er zijn twee redenen waarom ik meer een singleplayer-man ben:
1. Mijn gameskills verminderen met een factor 10 als ik tegen levende mensen speel.
2. Als ik een fan was van wachten in een lobby, dan was ik wel hypochonder geworden.
Maar in Battlefront ben ik niet eens zo bar slecht (helemaal als ik een Hero ben) en wachten op een potje? Dat heb ik nog niet één keer hoeven doen! Daarnaast zijn de animaties mooier dan ik ooit in een MP heb gezien en is er niets in deze game waar George Lucas/Kathleen Kennedy van zou fronzen. Forcetastisch!

I find your lack of singleplayer disturbing

Het is daarom zo jammer dat een verhalende singleplayer campagne schittert door afwezigheid. Hoe cool was het geweest om met deze engine, met deze fabelachtige graphics een verhalende campagne te doorlopen? Okay, de verhalen uit de originele trilogie zijn door en door bekend, maar daar hadden DICE & Disney vast wel wat op gevonden. In plaats daarvan krijgen we nu vijf simpele trainingsmissies, Battles, Hero Battles en Survival, die je allemaal in je eentje offline, co-op offline en in co-op online kunt spelen.

"Een arcade-achtige shooter die je oogbollen laat janken van geluk als je ook maar een greintje Star Wars liefde in je hebt."

Survial is prima te doen in je eentje, maar leuker met een maat, vooral op hogere moeilijkheidsgraden waarbij je sterren kunt verdienen en onder lastigere omstandigheden jezelf kunt testen. Het komt erop neer dat je vijftien waves van steeds sterkere vijanden moet zien te overleven. Ook hun aantal neemt per wave toe.
In de Battles modus neem je het, al dan niet met A.I. gedreven sidekicks, op tegen een andere speler van vlees en bloed of tegen een computertegenstander. Het betreft kleine groepjes Rebels/Imperial Forces op niet al te grote maps, waarbij je tokens verzamelt die gevallen vijanden droppen.



Weet je dat ik nu pas zie waarom dit een X-Wing heet!
En die andere zijn dan natuurlijk H-Fighters.

In Hero Battles kies je als strijdende partij een iconische Held óf Boef. Zo heb ik menig potje als Luke tegen Darth Vader gespeeld, maar is een rondje Han Solo versus Boba Fett natuurlijk ook niet te versmaden. Prinses Leia en The Emperor maken de speelbare trio's compleet.



Beetje Battlefield

De Survival en co-op waves zijn vermakelijk, maar waarin Battlefront echt schittert, is de all out warfare modi Supremacy (een soort Conquest) en Walker Assault. Dit is Battlefront op z'n best en hier zie je het Battlefield DNA van DICE op perfecte wijze toegepast in het Star Wars universum.

Toch zal het voor de fanatieke shooterfan effe wennen zijn. Zo draag je de hele tijd maar één wapen bij je (en als je al een sidearm hebt, is dat een 'kaart' met een downtime die je maar om de zoveel tijd kunt inzetten) en de blasters worden nadat je ze hebt unlocked niet per se beter, vond ik. Sommige latere wapens zijn geschikter voor close combat, andere voor lange afstand, maar de allround blasters die je vrij vroeg vrijspeelt, waren al snel mijn favoriet.

Je kunt je actie nog wel bijsturen met drie kaarten die je mag inzetten. Deze kaarten staan voor granaten, voorwerpen als een turret of een jetpack, speciale wapens die eenmalig een krachtig schot afvuren, of een tijdelijke skill die meer info geeft over de map. Al spelend rank je en speel je meer kaarten, wapens en kledingpakjes vrij en dat is 't dan wel. Vrij simpel allemaal, zeker als je het vergelijkt met hardcore shooters als Black Ops III en Halo 5. Maar even voor de duidelijk: dit is dus niet zo'n shooter en dat wil het ook helemaal niet zijn!!!

Nee, Star Wars Battlefront heeft qua gameplay bij vlagen meer weg van GoldenEye dan van Battlefield en dat is voor dit universum helemaal geen probleem. Want zo gezegd; als je grootschalige modi als Supremacy en Walker Assault speelt, komt alles samen. De 20 versus 20 battles zijn intens en chaotisch. Overal liggen pickups waardoor je tijdelijk in een AT-AT, AT-ST, X-Wing of TIE Fighter mag stappen. Je kan je verschansen in bemande turret-towers, die ook weer stukgeschoten kunnen worden.

Als je mazzel hebt, vind je in de grote maps Hero pick-ups en ben je opeens Darth Vader of Luke Skywalker. En als je de Force krachten goed in je vingers hebt, kan je je helemaal laten gelden op het slagveld. 'Gewone' spelers raken hier ook echt een beetje van in paniek. Heerlijk.

Helden tegen schurken

Tijdens de eerder aangehaalde Hero Battles, maar ook tijdens grootschalige shootouts, kun je als iconische schurken en helden spelen. Zo ook in de mode Hero Hunt. Iedereen is hier een reguliere speler die jaagt op een van de zes Heroes/Villains. Degene die de Held (Luke, Han of Leia) of Villain (The Emperor, Darth of Boba) uiteindelijk verslaat, wordt zelf weer een Held/Villain waar de overige spelers op moeten jagen.

Veel minder vind ik dan weer de aparte





weetje • weetje

Op de dag dat de film uit is, kun je de gratis Battle of Jakku DLC downloaden voor Star Wars Battlefront. Alleen al het vliegen door een neergestorte Star Destroyer maakt dit een MUST PLAY!

weetje • weetje

De maximale level ranking in Star Wars Battlefront is level 50.

TJEERD OVER STAR WARS BATTLEFRONT



Het geluid van een Tie Fighter die langs je hoofd scheert, de AT-AT die op je af komt stampen en de lasers die langs je hoofd fluiten; het is zo onmiskenbaar voor de fan, dat je er automatisch kippenvel van krijgt.

Als het er dan ook nog eens prachtig uitziet en je in de game kunt stappen als Luke in een X-Wing, dan kan het niet anders dan dat het zelfs bij een milde fan gaat kriebelen. Tel daarbij op dat je zélf in de Millenium Falcon kunt vliegen en grote battles uit de films kunt naspelen, dan begint het in ieder geval bij mij intens te jeuken. En die kriebel en die jeuk, dat kan toch alleen maar The Force zijn?

» Heroes versus Villains mode. Dit is een mode voor twaalf spelers, waarbij alle zes Helden en Schurken gespeeld worden door gamers van vlees en bloed, ondersteund door klootjesvolk.
Hier overspeelt DICE z'n hand en verliest het speciale karakter van deze personages alle impact. Het is gewoon te veel van het goede en de boel verzandt al snel in een soort knopjes rammen.
Er zijn ook andere spelmodi die ik minder goed uit de verf vind komen. Zo is Blast wel een heel simpele Deathmatch variant en is Droid Run wat flauw omdat het feitelijk een mindere versie is van Drop Zone. Die laatste is veel leuker omdat je de hele tijd extra power-ups kunt claimen die bij de gelande Pods komen. Maar om achter domme, bewegende droids aan te rennen om ze te claimen, is gewoon irritant. Cargo is tenslotte Capture The Flag, alleen dan op z'n Star Wars. Een prima mode die behoorlijk wat teamwerk vereist.



weetje • weetje

De game kent in totaal dertien multiplayer maps verdeeld over de planeten Hoth, Tatooine, Endor en Sullust.

I am your slave

Een van mijn absolute favorieten is de Fighter Squadron mode. Het is een aparte modus die zich helemaal focust op luchtgevechten. Het is een onderdeel dat aanvankelijk kritiek kreeg van sommige fans, bijvoorbeeld omdat je niet (Battefield-style) op ieder gewenst moment in een X-Wing of TIE-Fighter kan stappen. Dat je dus óf een tijdelijk luchtvoertuig power-up moet weggrissen óf dat je de aparte Fighter Squadron mode moet spelen.
Tja, het is wat het is en het heeft voor- en nadelen. Als je een 'luchtvoertuig pick-up' tijdens Walker Assault of Supremacy ziet liggen, is dat een feestje maar het leidt ook af, vind ik. Ik ben niet per se de beste

HEROES VS. VILLAINS

Drie iconische helden vs. drie schurken. Wat kunnen ze? En welke zijn het coolst?

LUKE
Mijn favoriete Held uit deze game omdat hij voor mij het lekkerst speelt. Met zijn Force Push en extra sterke Lightsaber swing heb ik menig stormtrooper grijnzend uitgeschakeld.

LEIA
Snel, stoer, fel, gevaarlijke schutter, kan zichzelf helen of tijdelijk in een beschermende dome staan. Girlpower!

HAN SOLO
Fantastisch natuurlijk om met de beroemde smokkelaar te spelen, maar eigenlijk speel je met een overpowerde cowboy die een ferme beuk of een extra sterk schot kan uitdelen. Komt niet helemaal goed uit de verf, hoewel zijn opmerkingen/voice acting spot on is.

BOBA FETT
Misschien wel de coolste Schurk van de drie want... Boba Fett. Met zijn Jett Pack is Boba enorm wendbaar en met z'n vlammenwerper zet je menig tegenstander gemeen in de fik.

DARTH VADER
Erg sterk en iconisch stoer, natuurlijk. Force Choke is waanzinnig en Darth's Lighsaber throw is oneindig cool. 'Impressive!'

THE EMPEROR
Een beetje een oude, rochelende dwaas. Maar wel een ijzersterke oude, rochelende dwaas. Vooral de bliksemschichten uit zijn handen zijn een wapen waar maar weinig tegen bestand is. Toch voel ik deze oude dude niet helemaal.



JURJEN OVER STAR WARS BATTLEFRONT

Ik heb de game niet gespeeld (en ga dat waarschijnlijk ook niet doen omdat ik niet zo van multiplayer shooters hou), maar damn wat ziet het er allemaal geweldig uit. Het kijken van de filmpjes is in elk geval een genot.

piloot en ook bij Battlefield 3 en 4 laat ik die capriolen meestal aan anderen over. Tijdens de Fighter Squadron mode (misschien wel samen met de Moon of Endor het allermooiste wat deze game te bieden heeft) zit iedereen in een X-Wing, Y-Wing, TIE-Fighter of TIE-Interceptor. En als je mazzel hebt en je scheert over een Hero pick-up, bestuur je opeens de Millennium Falcon of Boba's Slave I. Sorry; zelfs de zuurste zuurpruim kirt het dan uit van geluk.

Dit is eigenlijk gewoon de game Rogue Squadron alleen dan als mode met fotorealistische (zover je Star Wars realistisch kan noemen) graphics. Fighter Squadron maakt alle andere arcade flightgames definitief overbodig. Fucking vermakelijk.

Janken van geluk

DICE heeft de iconische momenten van Episode IV, V en VI grotendeels gelaten voor wat ze waren, en sommige elementen heeft



woetje • weetje

Speelbare voertuigen in de game zijn AT-AT, AT-ST, T-47 Air Speeders, X-Wings, A-Wings, TIE Fighter, TIE Interceptor, de Millenium Falcon, Slave I en Speeder Bikes.

men vrijelijk geïnterpreteerd. Soms met bevredigend resultaat, soms met een wat mindere uitkomst.
Okay, misschien had je hier en daar op iets anders gehoopt, maar wát de game doet, doet 't verdomd goed. DICE presenteert een toegankelijke, arcade-achtige shooter die je

"Star Wars Battlefront heeft qua gameplay bij vlagen meer weg van GoldenEye dan van Battlefield."

oogbollen laat janken van geluk als je ook maar een greintje Star Wars liefde in je hebt. De game speelt superlekker weg, ik ben nog geen bug of gekkigheid tegengekomen en de afwerking is top notch.
Je moet alleen niet te veel diepgang verwachten en het ranken kan zelfs je moeder onder de knie krijgen. En ja, je hebt maar één enkele gun om mee te schieten. En een blaster uit Star Wars klinkt en voelt misschien niet zo lekker als een volautomatisch gepimpt Call of Duty of Battlefield 4 machinegeweer, maar een dergelijk wapen zou hier ook wel heel erg out of place zijn.
Kortom; als je beseft wat je krijgt en weet waar je niet op hoeft te rekenen, zal je je prima gaan vermaken met Star Wars Battlefront.



Sommige van die ijsgreppels zijn zo diep, daar kom je alleen maar uit met een greppelhook.

SCORE 84

Ben je down met de acarde aanpak van deze niet al te diepgaande shooter, dan ga je onwaarschijnlijk veel genieten van de glorieuze Star Wars magie. De game is extreem gepolijst en loopt zo fraai als de twee zonnen van Tatooine.

JAN



Een aantal modi zal je snel voor gezien houden, maar Supremacy, Figther Squadron, Drop Zone en Walker Assault bieden topvermaak.

60+ UREN



BASICS
SHOOTER
DICE / ELECTRONIC ARTS
1-40 SPELERS
OUT NOW

KULUM



Twitter: @NietRickBroers

Op reis naar:
Gamescom, ieder jaar weer!



Speelt:
ALLES van Bethesda, Pokémon ROM Hacks en Runescape 2007

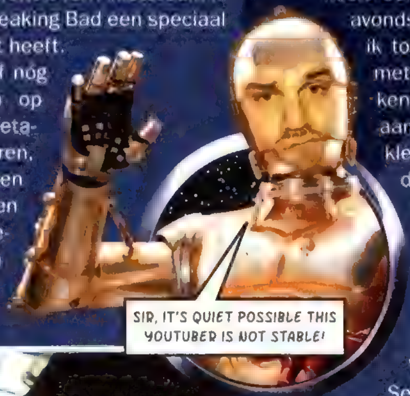


Rick Broers

Ondanks dat Rick (20) net gestopt is met in zijn broek poepen, is hij al vier jaar actief op YouTube als "Serpentgameplay" waar hij games volledig van A naar B uitspeelt en daar slap bij lult. Verder is hij (soort van) druk bezig met zijn studie scheikunde en stand-up comedy!

BREAKING BAD

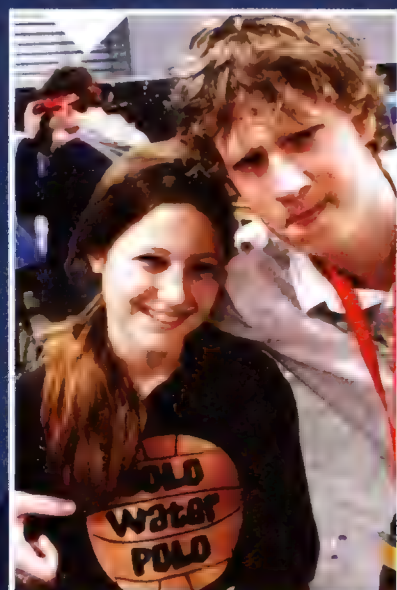
Omdat ik naast domme filmpjes en slechte grappen maken, ook scheikunde studeer aan de Universiteit van Amsterdam is het logisch dat Breaking Bad een speciaal plekje in mijn hart heeft.
Verder heb ik zelf nog geen passie om op massaschaal amfetamine te produceren, maar geef mij een oude camper en een paar liter chemicaliën en dan kan ik het voor je proberen!





YOU NEVER GAME ALONE

Het is echt heerlijk om van een game een soort dagboek te maken, een avontuur van soms tientallen video's waarbij sommige kijkers vol spanning op de volgende aflevering wachten. Het is alleen wel zo dat ik heel erg focus op het vertellen van verhalen, waardoor mensen nog wel eens beweren dat ik slecht ben in de games... ze moesten eens weten!
Een nadeel van het feit dat ik de hele dag spelletjes speel, daar overheen schreeuw en het op YouTube gooi, is dat ik bijna nooit echt relaxed game. Als ik 's avonds laat Fallout 4 speel, denk ik toch van: 'tja, ik kan er ook meteen een livestream van maken!', waardoor ik alsnog druk aan het praten ben voor een kleine groepje mensen dat om drie uur 's nachts wakker is.
Heel af en toe heb ik het echt effe nodig, dan gaan alle lichten op mijn kamer uit en speel ik tot diep in de nacht in mijn eentje, heerlijk is dat.
Verder zijn mijn kijkers (De Serpentjes) net zo droog en raar als ik! Ik zei ooit in een video dat ik eiwitshakes goor vond en kreeg direct honderd euro aan eiwitshakes opgestuurd... Oh, en ik kreeg laatst opeens een PS4, zomaar?



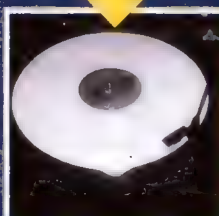
DROOMT VAN...

*Als gamer is er één ding waar ik echt een moord voor zou doen: een tripje naar de E3! (en de bekendmaking van Portal 3, Half-Life 3, Team Fortress 3 etc.). Voor nu hou ik 't nog maar eventjes bij ieder jaar naar Gamescom in Köln, dat kan ik wél betalen *snif*.*



GEEFT TE VEEL GELD UIT AAN...

LP's! Mijn vader is anderhalf jaar geleden omgekomen bij een motorongeluk en het leek mij tof zijn stokoude platenspeler een warm welkom op mijn kamer te geven. Heb ik in één week al voor 200 euro aan LP's gekocht! Shit is duur...



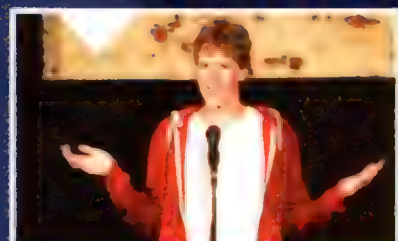
GIERIGE PU FANAAT

Toen ik nog op de middelbare school zat en al mijn geld uitgaf aan euroshopper energy drank, frikandelbroodjes en games uit de vijf euro bak, was ik al fan van de PU. Omdat ik een gierige krent was, ging ik iedere maand naar de mediatheek van de school om daar de PU van "tromgeroffel" ... drie maanden geleden te lezen. Gelukkig was ik door de previews vaak net up-to-date genoeg voor de game die dan die maand uitkwam! Een jaarabonnementje met een gratis game erbij is soms zo slecht nog niet...



GRAPJES MAKEN

Omdat ik stiekem best wel hipster ben, vond ik het jammer dat er opeens heel veel 'bekende' YouTubers zijn; nu ben ik verdomme de zoveelste in het rijtje!
Om mij lekker te onderscheiden van de grote meute heb ik besloten aan stand-up comedy te gaan doen. Momenteel ben ik vooral druk bezig met grappen schrijven en spelen voor twintig man en een avondje gratis bier, maar wie weet wat het kan worden!



WILD

Meer dan een jaar na de aankondiging van Wild werd op de Paris Games Week eindelijk de eerste gameplay footage geshowd. Florian lulde zich als een volleerde Jan Meijroos naar binnen bij de behind closed doors sessie en kwam 'wild enthousiast' weer naar buiten!

FIRST LOOK

PS4

Michel Ancel, de creator van Rayman en Beyond Good & Evil, presenteerde op de Gamescom van 2014 zijn nieuwste project, genaamd Wild. In de eerste trailer zagen we een prachtige wereld met verschillende characters en dieren, maar wat nou precies het idee achter Wild was en hoe de gameplay eruit zou komen te zien, bleef onduidelijk. Nu, een dik jaar later, na de presentatie op de Paris Games Week, heb ik nog steeds een hoop vragen over Wild, maar ik ben ook een stukkie wijzer geworden.

Primitieve stam

Als een geboren sjamaan ben je onderdeel van een primitieve stam en het lijkt erop dat het ultieme 'doel' in de game het overleven in de natuur wordt. Ik zet doel tussen aanhalingstekens, omdat het mij nog steeds niet helemaal duidelijk is, aangezien je niet echt quests volgt, zoals we dat gewend zijn in games. Je kunt in de wereld wel opdrachten uitvoeren voor bijvoorbeeld andere stamleden, maar dat is nooit de main objective in Wild. Het gaat meer om het respect voor de natuur, en in het bijzonder voor de dieren. Als sjamaan ben je namelijk in staat om een speciale band op te bouwen met de dieren in de wereld van Wild. Je kunt je dieren bijvoorbeeld (na flink trainen) als een soort sidekick gebruiken. Zo zou je bijvoorbeeld een beer met je mee kunnen laten vechten, zelfs in een gevecht tegen andere beren. Je kunt de beer eveneens als mount gebruiken, maar dat is slechts een fractie van wat er mogelijk is met je shaman powers.





Totale controle

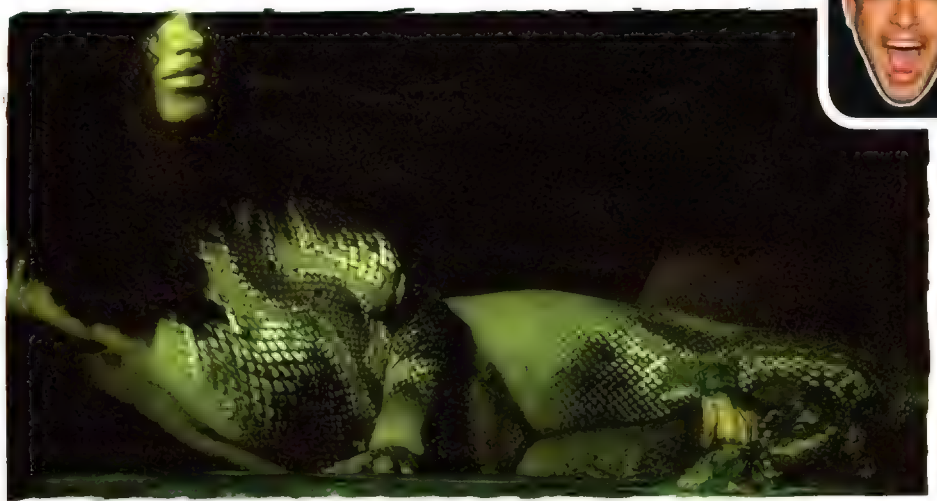
Je zal dieren straks opdrachten kunnen geven, maar het wordt pas echt interessant als je het voor elkaar krijgt om zo'n sterke band met het beest in kwestie op te bouwen, dat je de totale controle over kunt nemen! In de gameplay footage werd dit op spectaculaire manier geshowd, door op drie totaal verschillende manieren een vijandelijke stam aan te vallen.

Zo heb je de keuze om de controle van een groot beest of roofdier over te nemen en het dorpje volledig plat te stampen, maar je zou het ook sneaky kunnen doen door de stamleden te vergiftigen met een spin. Als je helemaal out of the box denkt, zorg je voor afleiding door een groep agressieve kraaien op de stamleden af te sturen, waarna









"HET CONCEPT VAN WILD IS GEWELDIG, MAAR ER IS NOG EEN HOOP TE DOEN VOORDAT WE DE GAME DAADWERKELIJK KUNNEN SPELEN."

je ongezien het kamp kan strippen van resources. De mogelijkheden zijn eindeloos!

Bijzondere spreuken

Tijdens de gameplay sessie wordt een van mijn stamleden gebeten door een giftige slang. Het is duidelijk dat de vrouw in kwestie zal komen te overlijden als je niets doet, maar hoe kom je zo snel aan een tegengif? De vrouw weet gelukkig door wat voor soort slang ze is gebeten, dus je zou zelf de bosjes kunnen gaan afstruinen voor een identiek exemplaar, maar veel slimmer is om de controle over te nemen van een adelaar, die fantastisch zicht heeft van boven. Na een paar minuten zweven boven een grasveld heb je de slang gevonden en kan je hem met je adelaar naar de sjamaan brengen.

Op dit moment komt een nog niet genoemd element om de hoek kijken, want de wereld van Wild zit vol met onverklaarbare krachten en vreemde objecten. Door de gevangen slang op een special altaar te leggen, en bijzondere spreuken uit te spreken (die je eerst moet ontdekken en leren), kan je een tegengif maken voor de vrouw.

Tijdens de presentatie bleven de devs er overigens maar op hameren dat het hier geen story missions betreft, maar dat de actie bedoeld is om je te laten begrijpen hoe alles in de wereld van Wild met elkaar in verbinding staat, en dat er voor ieder probleem een oplossing te vinden is.

Ontdekkingsreis

De wereld van Wild is gigantisch. Sterker nog, de devs weten zelf niet eens hoe groot de game uiteindelijk gaat worden. Ze hebben er zelfs een tijdje aan gedacht om de wereld oneindig groot te maken door random generated maps, maar daar lijkt men toch vanaf gestapt.

De wereld van Wild moet een ontdekkingsreis worden, waarin je vrij bent om te doen wat je wil, en moet zien om te gaan met de gevaren die de natuur met zich meebrengt.

Veel wilden de devs er niet over kwijt, maar Wild krijgt ook een online mode. Het wordt mogelijk om je vrienden uit te nodigen in jouw wereld en die kunnen zich zelfs tijdelijk aansluiten bij jouw stam. Het nadeel is echter dat wanneer je spelers naar jouw wereld haalt, je als het ware de poorten naar jouw wereld openzet en daar kunnen andere spelers misbruik van maken en je aanvallen. Ongenode gasten moet je in Wild buiten de deur houden!

Pre-alpha code

Het kleine team dat werkt aan Wild spreekt vol passie over hun project, maar ze maakten tegelijk duidelijk dat de game nog lang niet af is. Michel Ancel zei dat het misschien te vroeg was om de game al te showen aan de pers, maar dat de devs er zo enthousiast over waren, dat ze alvast iets wilden laten zien.

Het concept van Wild is geweldig, maar er is inderdaad nog een hoop te doen voordat we de game daadwerkelijk kunnen spelen. De getoonde footage was op z'n hoogst een pre-alpha code, en aangezien er maar met weinig man aan de game wordt gewerkt, zou het me verbazen als Wild in 2016 uitkomt.

Ik kreeg daarnaast het idee dat het team nog een beetje aan het zoeken is naar wat er precies in de game moet komen en hoe ze ervoor kunnen zorgen dat het allemaal geïntegreerd wordt in een groots avontuur, in plaats van wat losse toffe componenten.

Het is daarom ook nog steeds niet helemaal duidelijk wat we precies kunnen verwachten van Wild, maar toch heb ik sterk het gevoel dat Michel Ancel en zijn team een potentiële topper in handen hebben.

DIE ANDERE GAME...

Tijdens de presentatie werd Michel Ancel gevraagd of hij buiten de ontwikkeling van Wild nog tijd heeft voor andere projecten, waarop hij antwoordde ook nog steeds zijn ding te doen voor Ubisoft, en te werken aan een game die hem heel dierbaar is. Dat moet haast wel Beyond Good & Evil 2 zijn!

WHAT'S THE AMOUNT OF HALF-WITTED SCRUFFY-LOOKING NERF HERDERS IN THIS GAME?





VANAF NU WORDT HET...

SPECIAAL

EN DAT KOMT ONDER ANDERE DOOR:

SPECIALE QUOTE VAN DE MAAND

"IK BEN DOOR ANGER MANAGEMENT THERAPIE EEN ANDER MENS GEWORDEN."



038 Tot onze vreugde heeft JJ z'n legendarische driftbuien eindelijk onder controle gekregen.

NOG EEN SPECIALE QUOTE VAN DE MAAND

"VAN MET CONTROLLERS GOOIEN GA JE NIET BETER GAMEN, HET LUCHT WEL OP."



040 Die vreugde duurde exact twee pagina's.

SPECIALE REDACTEUR VAN DE MAAND



WOUTER

Wouter zat er best effe doorheen toen de directie van onze uitgeverij besloot te stoppen met Filmfan.nl. De site was zijn kindje, want samen met comics en games, zijn films waar hij voor leeft. Nou, misschien is er nog één dingetje waar hij helemaal van uit z'n pannetje gaat, één dingetje dat tevens al die eerdergenoemde liefdes vertegenwoordigt: Star Wars!

Zijn hart maakte dan ook een vreugdesprongetje toen hij te horen kreeg dat ie de eindredactie mocht doen van een 124 pagina's tellend Star Wars Magazine, waar alles in staat waar je als SW-fan door geboeid wordt, en dat inmiddels in de winkels ligt.

Verder deed Wouter eigenlijk niet zo veel bijzonders afgelopen maand, maar deze Special maakt 'm toch een beetje speciaal.



SPECIAAL FRAMEDROP FRAGMENT

REVIEWS

IN DIT NUMMER

OOK GESPEELD

- THE ROOM 3
- HEARTHSTONE: THE LEAGUE OF EXPLORERS
- SUPER BOYS: THE BIG FIGHT
- THE CREW: WILD RUN
- DARKSIDERS II: DEATHINITIVE EDITION
- DISNEY INFINITY 3.0 - RISE AGAINST THE EMPIRE PLAY SET
- RODEA: THE SKY SOLDIER
- TYPOMAN
- NINTENDO BADGE ARCADE
- FOOTBALL MANAGER 2016
- HARD WEST
- SHIN MEGAMI TENSEI: DEVIL SURVIVOR 2 - RECORD BREAKER

STAR WARS



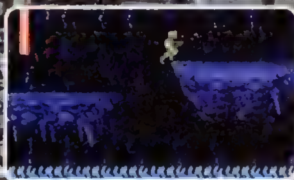
HEF JE LIGHTSABER IN HET MACHTIGSTE UNIVERSUM OOIT

Schokkend nieuws: het Star Wars universum bestaat niet echt! Toch speelt dit universum een belangrijke rol in de levens van vele daadwerkelijk bestaande mensen, waaronder onze Jurjen. En die heeft dus écht wel een paar keer de Death Star opgeblazen!

VAN THE EMPIRE STRIKES BACK TOT BATTLEFRONT



The Empire Strikes Back (1982)
Met je Snow Speeder (van zes pixels groot) opende je het vuur op machtige AT-AT's (die oogden als een rijtje kreupele dromedarissen). Qua gameplay stelde het ook weinig voor, maar het was Star Wars en interactief, en het Star Wars melodietje zat erin. Dus hier is het allemaal mee begonnen!



Star Wars (1991)
Deze game-vorm van A New Hope bestond hoofdzakelijk uit pittige platformlevels, maar je mocht ook de Millennium Falcon in een cockpit view door een astroïdenveld sturen, en met een X-Wing vanuit een bovenaanzicht door die greppel van de Death Star vliegen. Al met al de eerste volwaardige Star Wars ervaring op een console.



Super Star Wars (1992)
De kracht van de toen pas verschenen Super NES werd optimaal benut om de gevarieerde platform-, schiet-, en vliegactie overtuigend in beeld te brengen. Voor het eerst op een console klonken muziek en geluidseffecten ook niet meer als ingeblikte bliepjes maar 'net als in de film'.



X-Wing (1993)
Anders dan de platformers op de consoles, richtte X-Wing op PC zich uitsluitend op space combat simulatie, en met groot succes. Na twee vervolgen kwam LucasArts met TIE Fighter, om je voor het eerst in een videogame voor de Dark Side te laten strijden. In 1997 culmineerde de serie in X-Wing vs. TIE Fighter.



Star Wars: Rebel Assault (1993)
Dankzij het toen nog vrij nieuwe CD-Rom formaat, konden PC-gamers in deze rail shooter genieten van échte filmbeelden en voorgerenderde 3D-modellen. Al oogde alles wel erg korrelig en was de gameplay nogal beperkt en lastig bestuurbaar. Dus al met al toch niet echt een hoogvlieger.



Lang, lang geleden (1978), in een stadje aan de oostelijke rand van Nederland (Assen) zag ik op de bolle beeldbuis van een grote kleuren-tv (zó veel cooler dan de kleine zwart-wit-tv die wij toen nog thuis hadden staan) hoe een lange, goudkleurige en kleine, witte robot zich een weg door een woestijn baanden.

Ik was acht jaar oud, en bevond mij in een sporthal waar een buurtfeest was georganiseerd. De normale kinderen vermaakten zich met trampolines, balspellen en klimtoestellen. Maar in het berghok stond een tv met VHS-speler opgesteld, waar een of andere coole gast zijn videoband van het mij toen nog volstrekt onbekende Star Wars had ingeduwd. En daar begon het.

Als achtjarig nerdje had ik mij tot dan prima kunnen redden met Suske en Wiske, Disney, Bud Spencer en Terrence Hill (mijn favoriete bioscoopfilms uit die tijd!) en Marvel strips (die waren er toen al in het Nederlands!), maar bij het aanschouwen van Star Wars ging er een wereld voor me open. Een universum, eigenlijk.

Toen ik na het opblazen van de Death Star weer durfde uit te ademen, wist ik het zeker: mijn toekomst lag in de sterren. Ik zou Assen verlaten, X-Wing-piloot worden en een oorlogsstation met het formaat van een kleine maan opblazen. Of daar in elk geval zo dichtbij komen als maar mogelijk was.

Laat ik eens wat momenten uit mijn persoonlijke geschiedenis noemen die daarop volgden.

MIJN PERSOONLIJKE SW-GESCHIEDENIS

1980: Sinterklaas schenkt mij Luke Skywalker, het eerste Star Wars figuurtje van een verzameling die al snel een tweede kartonnen doos vereist.

1984: Bij mijn achterbuurjongen zie ik dan eindelijk The Empire Strikes Back op



VOLGENDE MEESTERWERK AL IN DE MAAK

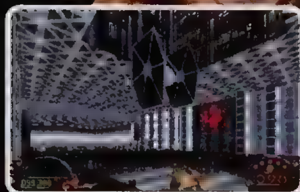
Wie schrijver en creative director Amy Hennig (via de media) een beetje kent, weet dat deze dame een van de voornaamste redenen is dat de Uncharted serie zo cool is. Twee jaar geleden verliet ze Naughty Dog echter om voor Visceral Games aan een nieuwe Star Wars game te gaan werken. Datzelfde Visceral (bekend van de Dead Space serie) haalde eerder al Halo 4's lead designer Scott Warner aan boord. Dus tja, alles wijst erop dat we binnenkort een aankondiging van een volgende coole Star Wars game kunnen verwachten. En dan is er ook nog eens een nieuwe SW-game bij BioWare in de maak!



Amy Hennig

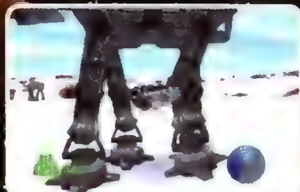
Very excited to share that I'm joining @VisceralGames as Creative Director on a new Star Wars project! bit.ly/1kvo6eH





Dark Forces (1995)

Na het succes van Doom was het natuurlijk slechts een kwestie van tijd voordat er een FPS in het SW-universum zou verschijnen. Dark Forces was ook los van dat universum een prima shooter, met zelfs wat speltechnische nieuwtjes als meerlaagse levels en de mogelijkheid omhoog en omlaag te kijken.



Shadows of the Empire (1996)

In de aanloop naar de Special Edition van de trilogie, kwam Lucasfilm met Shadows of the Empire. Dit multimediaproject bestond onder meer uit trading cards, toys, comics, soundtrack en een game. Die game begon groots met een geweldige interactieve representatie van de Battle of Hoth, maar de shooter actie die daarna kwam, viel nogal tegen.



Rebellion (1998)

In deze RTS kon je in het complete SW-universum planeten koloniseren, bespioneren, vloten bouwen, deelnemen aan space battles, en allerlei bekende (en minder bekende) personages rekruteren, die soms misschien zelfs over The Force bleken te beschikken. Helaas was de uitwerking een tikje crappy.



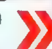
Episode 1: Racer (1999)

Het blijft een van de vele dubieuze verhaallijnen in Episode 1, dat Anakin zijn vrijheid moet verdienen door een Podrace te winnen. Het resulteerde desalniettemin in een paar spectaculaire filmscènes en een behoorlijk geslaagde videogame die met zijn hoge snelheden erg deed denken aan F-Zero en Wipeout, en daar niet veel voor onderdeed.



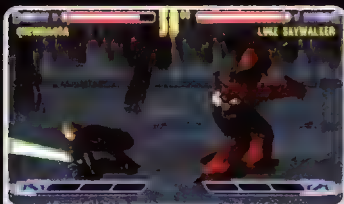
Rogue Squadron II: Rogue Leader (2002)

Deze launchgame voor de GameCube had uitmuntende visuals, knallende geluidseffecten, de originele muziek en vrijwel álle goede set-pieces uit de originele trilogie. Ga maar eens een filmpje van deze game op YouTube bekijken, en verbaas je over hoe fraai games er twaalf jaar geleden al uit konden zien.



THE DARK SIDE

Nee, niet elke Star Wars game die de afgelopen decennia verscheen was van hoog niveau...



MASTERS OF TERA KASI

Dit één-tegen-één vechtspel in het Star Wars universum was zo dom en slecht dat er eigenlijk wel weer om te lachen viel.



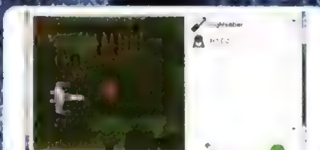
STAR WARS: JEDI ARENA

In dit gedrocht voor de Atari 2600 moest je met een lightsaber een krakkemikkige variant op Pong spelen. Inderdaad: om te janken.



KINECT STAR WARS

Lekker dansen met Boba Fett en de stormtroopers! De droom van elke SW-fan, toch?



YODA STORIES

Onbeschrijflijk slechte graphics en zo mogelijk nog slechtere gameplay.

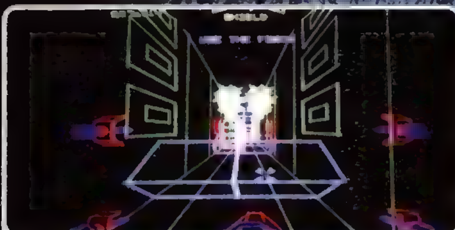


FLIGHT OF THE FALCON

Een 3D-vlieg-en-schietspel met de Millennium Falcon? Okay. Maar waarom in hemelsnaam op de Game Boy Advance?

ARCADE WARS

Naast de vele games die voor PC en consoles verschenen, zijn er sinds 1983 ook enkele Star Wars games in arcades verschenen. Dit zijn drie van de beste.



STAR WARS (1983)

Dankzij de 3D Vector Graphics ziet deze eerste SW-arcadegame er nog steeds best cool uit, dus je kunt je wel voorstellen wat een impact deze game begin jaren tachtig in de speelhallen maakte.



STAR WARS RACER ARCADE (2000)

Racegames doen het altijd goed in de arcade, dus kwam Sega in 2000 met een game die je als Anakin Skywalker, Ben Quadinaros, Gasgano of Sebulba liet deelnemen aan de legendarische Boonta Classic op Tatooine.



STAR WARS BATTLE POD (2015)

De nieuwste arcadegame van Star Wars, en damn, wat is ie bruut. Doordat de monitors met krankzinnig gedetailleerde graphics je hele blikveld beslaan, waan je je werkelijk boven het oppervlak van de Death Star of Hoth.



Jedi Knight II: Jedi Outcast (2002)

In deze first/third-person shooter is het met badass Jedi Kyle Katarn het leukst juist zo weinig mogelijk te schieten, en in plaats daarvan de stormtroopers op je pad met lichtzwaard en Force-powers te lijf te gaan. In tegenstelling tot de voorganger werd deze puike SW-game niet door LucasArts maar door Raven Software ontwikkeld.



Bounty Hunter (2002)

In dit third-person actiespel kon je als Jango Fett je blasters, vlammenwerper, missiles en jetpack gebruiken om jacht te maken op Dark Jedi Komari Visa en andere doelwitten. Het feitelijke bounty hunting systeem was helaas weinig boeiend en de actie was nogal repetitief, maar toch: je kon een van de coolste personages uit het SW-universum zijn.



Knights of the Old Republic (2003)

Deze zeer diepe RPG van BioWare liet zien dat het kon: een meesterlijke videogame bouwen in het SW-universum. Lees elders in deze PU het Game-Monument van Wouter om te snappen waarom deze game in 2004 werd gelauwerd met louter 90+ scores en meer dan veertig Game Of The Year awards.



Galaxies (2003)

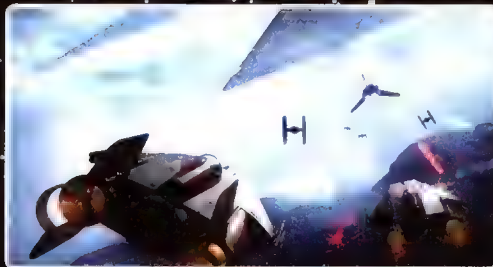
Deze MMO van LucasArts en Sony Online Entertainment bood toegang tot een enorme wereld vol complexe systemen en mogelijkheden. Misschien wel iets té complex, aangezien pas vier maanden na de release het een speler was gelukt de felbegeerde Jedi status te krijgen.

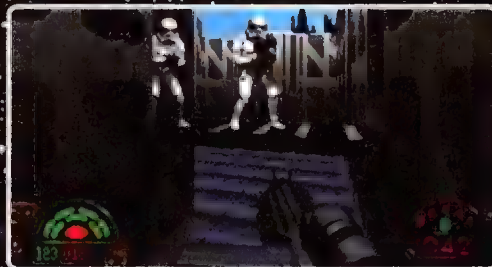


Battlefront (2004)

Deze shooter van Pandemic plaatst je eens niet in de schoentjes van een Jedi maar in de laarzen van een naamloze soldaat. Spelend met twintig soorten soldaten uit vier facties neem je deel aan diverse beroemde gevechten, waaronder die op Hoth en Naboo. De game werd goed ontvangen, net als het vervolg dat al een jaar later verscheen.



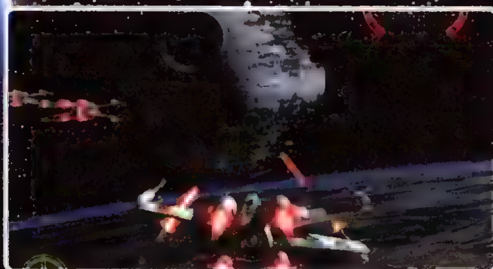




VHS (de bioscooprelease had ik om een of andere reden gemist). En nog eens. En nog eens. En nog eens. Het zal wel altijd mijn favoriete SW-film blijven.
1987: Op de LTS ontmoet ik Roelof, iemand die nog veel meer van Star Wars weet dan ik. We worden beste vrienden.
1995: Tijdens mijn eerste trip naar Los Angeles bezoek ik het Chinese Theatre waar ooit de eerste SW-film in première ging. Ik kom thuis met een Darth Vader T-shirt en een pop van Chewbacca.
1997: Dankzij de Special Edition van A New Hope zie ik voor het eerst een Star Wars film in de bioscoop. Mijn toenmalige vriendin valt erbij in slaap. De dag erop maak ik het uit.
1999: Voor een achtergrondartikel interview ik in Hollywood mensen die in de rij staan voor de première van The Phantom Menace. En natuurlijk ga ik twee dagen later die film daar zelf ook kijken.
2002: Op uitnodiging van Activision bezoek ik de Skywalker Ranch nabij San Francisco. Sindsdien sta ik in Assen bekend als 'de man die heel even de rug van (waarschijnlijk) George Lucas heeft gezien'.
2010: Ik koop vele dozen Star Wars Lego. Voor mijn kids, uiteraard.
2014: Samen met mijn kids kijk ik de behoorlijk coole animatieseries Star Wars Rebels en The Clone Wars.
2015: Voor Junior Press werk ik mee aan de vertaling van het naslagwerk 'Ultimate Star Wars'. En voor PU mag ik vier pagina's PU Retro over Star Wars schrijven.

ZELF STUREN EN SCHIETEN

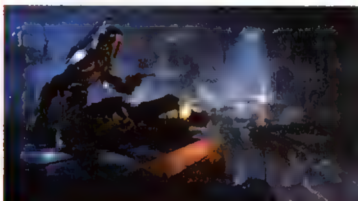
Nee, dit alles noteer ik niet om mezelf als superfan neer te zetten. Ik beschouw mezelf hooguit als casual SW-fan.
Ongetwijfeld zijn veel van jullie veel dieper dan ik in het universum gedoken, bijvoorbeeld via de comics en romans die ik amper heb gelezen. Op Star Wars forums zul je mij ook niet treffen. En sinds ik mijn Chewbacca collectie in 2003 inruilde voor een Xbox, spaar ik ook al geen Star Wars dingen meer. Met het optekenen van mijn persoonlijke SW-geschiedenis wilde ik dan ook iets anders aangeven; namelijk dat wanneer een universum zo groot en meeslepend is als dat van Star Wars, het eigenlijk een leven lang meegaat en interessant blijft. En dat zich steeds weer nieuwe mogelijkheden voordoen om contact met dat universum te maken. Helemaal als ik daar de dingen in ga betrekken die ik in mijn persoonlijke SW-geschiedenis gemakshalve maar even achterwege had gelaten. Jawel, videogames!
Werkelijk een X-Wing-piloot worden en de Death Star opblazen zal waarschijnlijk nooit gaan lukken, maar gevoelsmatig zat ik daar heel dicht bij toen ik in 1984 de arcade game Star Wars speelde. En nóg dichter toen ik in jaren negentig games als X-Wing en Rogue Squadron speelde.
Dat vind ik toch wel het mooie van videogames: dat ik niet lijdzaam hoef toe te kijken hoe Luke zijn raketten in die uitlaatpoort mikt, maar dat zelf kan doen. En dankzij het vorderen van de techniek oogt het naarmate ik ouder word stééds weer wat echter. ✖





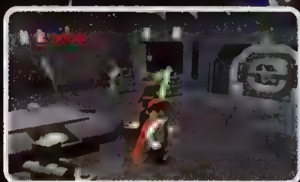
weetje · weetje

De game Star Wars 1313 wilde je vanuit de helm van bounty hunter Boba Fett een grimmige kijk op het Star Wars universum bieden. Dat zag er in de trailers veelbelovend uit, maar helaas werd deze game in 2013 door Disney gecancelled.





Republic Commando (2005)
Als republikeinse commando kun je niet beschikken over lightsabers of The Force, maar moet je in plaats daarvan vertrouwen op je guns en teamgenoten. Ook al is de gameplay zoiets als 'Halo meets Ghost Recon', de game voelt vanaf het begin van de Clone Wars op Geonosis toch ook helemaal Star Wars.



Lego Star Wars: The Video Game (2005)
Deze eerste Lego Star Wars game liet je met een dikke vijftig Star Wars poppetjes de avonturen uit de prequel trilogy nog eens blokkerig overdoen. Dit was de eerste Lego game van Traveller's Tales en pakte zo goed uit dat ze tegenwoordig niks anders meer maken. Er komt er ongetwijfeld ook nog wel eentje van de sequel trilogy.



Empire at War (2006)
Deze RTS game speelde tussen Episode III en IV, en liet je zowel op de grond als in de ruimte strijden met bekende eenheden als X-Wings en AT-AT's, en personages als Darth Vader, Obi-Wan Kenobi en Emperor Palpatine. De game zit goed in elkaar en de campaign is nog steeds de moeite waard. De online ondersteuning is echter in 2014 gestopt.



The Force Unleashed (2008)
Deze game maakte deel uit van een multimediaproject dat ook een roman, strip en speelgoed omvatte. De onlogische leveldesigns en het tamelijk geFORCEeerde verhaal suckten een beetje, maar het evil gevoel dat je écht The Force gebruikte om soldaten als lappenpopjes van je pad te blazen, maakte veel goed.



Battlefront (2015)
Deze reboot van de Battlefront franchise uit 2004 gebruikt de techniek van 2015 om het Star Wars universum op ongekend fraaie wijze tot leven te wekken. Je mag door dat universum rennen en schieten als naamloze soldaat, maar fans worden ook bediend met de mogelijkheid als bekend personage of met een TIE Fighter ten strijde te trekken.

WORD DE GABBER VAN DARTH VADER

STAR WARS: THE

'Zo, Graddus. Speciaal voor deze PU mag, nee MOET je een briljant Star Wars spel verzinnen. Een game die origineel, subliem, grappig en Triple A is. En die zo goed is dat je het concept direct aan Disney kunt verkopen... Succes! Groet, Jan'.

Nee, normaal ben ik niet snel geïntimideerd door een opdracht. Schrijf ik net zo makkelijk een episch epistel over achievements en trophies, als een stukje onderzoeksjournalistiek over het gamegedrag in Spanbroek. Maar een zelfverzonnen spel in het Star Wars universum? De entertainmentfranchise met misschien wel de meest kritische fanschare ter wereld, waarvan de fucking bedenker na de nieuwe trilogie compleet werd verketterd? Man, wat een beproeving! Die verdomde Jan en zijn Sith-streken...
Hé, ik denk dat ik zojuist een onderwerp heb bedacht!

Bebaarde staartjesdragers

Inderdaad, de Sith dus. Want alle Han Solo's, Luke Skywalkers en R2D2's ten spijt, zijn deze duistere figuren toch wel de spil waar het in Star Wars om draait. Zonder antagonist immers geen conflict, en zonder conflict geen boeiend script. Daarbij: slechterikje spelen is gewoon leuk, al bewandel ik in spellen als Mass Effect en Deus Ex paradoxaal genoeg meestal het vredelievende pad.
Star Wars: the Sith Trials laat je evenwel geen keus. In deze game ben je een klootzak, een Jedi-hatende hardliner. Bah, wat heb je een hekel aan die bebaarde staartjesdragers en hun politiek correcte gebazel. Het enige dat ze de hele dag doen, is thee drinken in hun tempel. Maar beslissingen nemen? Het heelal besturen? Ho maar. Dat laten ze liever over aan een groene dwerg met een spraakgebrek. Gelukkig kun je in The Sith Trials diep in de Dark Side duiken en jezelf lekker laten gaan... Unlimited POWER!!!
Belangrijk is verder dat het spel niet louter leentjebuur speelt bij de films, maar op eigen benen kan staan. Dé test voor elke Star Wars game is per slot van rekening dat ie nog steeds leuk is wanneer je de legendarische lore weglaat.

Intergalactische sigaren

Nu heb ik lang getwijfeld in welk genre een en ander het best tot z'n recht zou komen. Een real-time strategiespel, à la Galactic Battlegrounds? Mwa, geinig hoor, maar natuurlijk niet echt sexy.
Een beat'em-up in de trant van The Force Unleashed, wellicht? Hmmm, dit was een serieuze optie, tot ik me realiseerde dat een action-adventure in de traditioneelste zin van het woord te beperkt zou zijn. Al bracht het verhaal van die game me wel op een idee.
Het zit namelijk zo: sinds Darth Vader aan de macht is, gaat het bij The Empire van een leien dakje. De Jedi Order is gedecimeerd, de bouw van de Death Star verloopt voorspoedig en Vader heeft alle tijd om zich in de kunsten van het kwaad te bekwamen. Toch mist hij iets. Een sparringpartner. Een soort Sith-versie van Obi-Wan, met wie hij naar het Podracen kijkt en intergalactische sigaren rookt. Palpatine? Meh, da's meer een aardige opa. De Sith Lord beseft echter dat hij, na het debacle met Starkiller uit - precies - The Force Unleashed, niet lukraak iemand aan kan wijzen.
Dus wat doet onze Darth? Hij roept de meest getalenteerde heren uit het hele heelal bijeen voor de ultieme beproeving - de Sith Trials, welke erom draaien zoveel mogelijk planeten te veroveren en hun bevolking tot de Dark Side te bekeren. Degene die deze 'wedstrijd' wint, moet wel een toffe peer zijn! Voor de verliezers rest de Sarlacc Pit.

Darth Fanaticus

Jij kruipt in de huid van één van de deelnemers. Darth Fanaticus, noem ik hem hier voor het gemak. Een ambitieuze vent, die echter gedesillusioneerd raakte door het slappe optreden van de Rebellen en zich tot de Dark Side wendde. Nu doet hij dus mee aan de Sith Trials. In eerste instantie voor de lol, maar wie weet wat de toekomst in petto heeft?
Zoals gezegd bestaan de Trials uit het koloniseren van planeten: denk aan iconische locaties als Sullust, Alderaan en Utapau. In totaal zijn het er dertig, waarbij je - net als in Star Fox - nooit alle levels in één playthrough aandoet. In plaats





SITH TRIALS



daarvan krijg je telkens de keus uit drie verschillende opties - de andere twee worden door de CPU 'gespeeld'. Een eindscore, afgezet tegen die van je tegenstanders, bepaalt vervolgens of je door bent of niet.

Ik zal een voorbeeld geven van hoe een typische Sith Trials missie werkt. Allereerst bepaal je vanuit je ruimteschip een strategie: met de botte bijl, waarbij er een dikke kans bestaat dat je burgers in je slachtpartij meeneemt? Of diplomatieker, door jezelf te vermommen en zo het plaatselijke regeringspaleis binnen te dringen? Dit laatste vergt wel wat meer geduld, maar de beloningen (upgrades voor je lichtzwaard en Sith-powers etc.) zijn groter gezien de bevolking nadien bereid is je te assisteren. Let wel, voor het eerder genoemde scoresysteem maakt je keus geen verschil: ook als massamoordenaar heb je kans om door te gaan naar de volgende planeet...

Zwarte gat

Terwijl hij Trial na Trial succesvol afrondt, begint het Darth Fanaticus steeds meer te dagen: zijn krachten worden groter, z'n invloedssfeer bestrijkt inmiddels het halve sterrenstelsel en derhalve heeft hij misschien wel meer in zijn mars dan simpelweg als veredelde chaperone van Vader te dienen. Een eigen Sith-dynastie? Het lijkt er in ieder geval op dat de zwarte Sith Lord opnieuw wordt verraden door zijn bloedeigen beschermeling, helemaal daar je aan het eind van de Trials een allesomvattende keus krijgt voorgeschoteld: waag je een aanslag op de Death Star en het leven van Darth Vader? Spoiler alert: niet doen! Dit is namelijk een rookgordijn en gedoemd te mislukken, opgetrokken om de überkritische, azijnpissende fans met hun 'non-canon'-gezeik voor te zijn. Beter ga je voor optie twee, door de complete thuisplaneet van de Gungans - inclusief opperbevelhebber Jar Jar Binks - uit te moorden! Nou Disney, als dat niet briljant, origineel en grappig is, weet ik het ook niet meer... en kan Jan mijn zwarte gat kussen. ✖

KILLER-APP VOOR DE KINECT!

Het voornaamste gevoel dat Star Wars: The Sith Trials teweeg moet brengen, is er een van macht. Als Sith-lord heb je immers een gigantisch arsenaal aan dikke powers tot je beschikking, waarmee je onder andere mensen de keel dichtknijpt, complete constructies omver blaast en gedachten kunt lezen. Een ervaring die vooral gestalte moet krijgen via de Xbox Kinect. Jawel, The Sith Trials is volledig compatibel met Microsoft's besturingssysteem en daarmee de eerste, échte killer-app! Ik kreeg de gedachte toen ik er onlangs achter kwam dat ik het onding al zeker een jaar op Marktplaats heb staan, maar - zelfs met de handtekening van alle PU-redacteuren erop - waarschijnlijk alsnog een tientje bij moet lappen om er vanaf te komen. En dat is onterecht. De Kinect blijft namelijk een strak stukje technologie dat in het Star Wars universum allerminst zou misstaan.

SKYLANDERS SUPERCHARGERS

Jan heeft alle Skylanders games gespeeld die ooit zijn uitgebracht, en daar schaamt hij zich maar een heel klein beetje voor. Na een bezoekje aan ontwikkelaar Viscarious Visions verdween zelfs dat kleine beetje schaamte als sneeuw voor de zon.

Ken je die grap van die journalist die dacht dat ie naar New York ging? Die ging niet. Althans, niet naar het New York van Manhattan, The Empire State Building, Central Park en al die andere iconische bezienswaardigheden. Viscarious Visions, de makers van Skylanders: SuperChargers, zijn namelijk gehuisvest in Albany, New York. In *de Staat* New York dus, op meer dan tweehonderd kilometer afstand van die fascinerende wereldstad.

TONY, CRASH EN SPIDEY

Viscarious Visions (VV) bestaat al sinds 1990 en is opgericht door de twee broers *Karthik en Guha Bala* toen ze nog op school zaten. De studio begon aanvankelijk met eigen ip's maar werd al snel een gun-for-hire die zich vooral specialiseerde in *portable games van bestaande franchises zoals Tony Hawk, Spider-Man en Crash Bandicoot*. Vooral voor de Game Boy Color en de Game Boy Advance heeft de studio tientallen titels gemaakt, waarbij Tony Hawk's Pro Skater 2 voor de GBA vele prijzen in de wacht sleepte. Maar ook een Doom 3 port voor de Xbox, een GameCube- en Xbox-versie van Jedi Knight II: Jedi Outcast en de Nintendo versies van diverse Guitar Hero games staan op hun conto.
Hun grootste succes kwam echter met Skylanders...

WONDERLIJK

Nog voor ontwikkelaar Toys for Bob de eerste Skylanders uitbracht (Spyro's Adventure) was VV al aan boord. Net als bij de ontwikkeling van de Call of Duty serie, voorzag Activision namelijk dat Skylanders wel eens een jaarlijkse release kon gaan worden. En dus werd de trouwe huurling in stelling gebracht die in 2005 volledig eigendom van Activision was geworden.
Toys for Bob deed nog de sequel, Giants (waarvan de Wii-versie door VV werd gedaan), maar het derde deel kwam volledig voor rekening van de broers Bala en hun team.
Guha Bala, president VV: "een jaar voor de release van de eerste Skylanders zijn wij ingestapt om kennis te nemen van het project, en sindsdien werken we heel nauw samen met Toys for



250 MILJOEN

Van elk Skylanders deel gaan ongeveer vijf miljoen exemplaren over de toonbank. De aanvullende toys zelf verkopen logischerwijs veel meer. Halverwege 2015 waren er al ruim 250 miljoen Skylanders toys verkocht. Ka-ching!





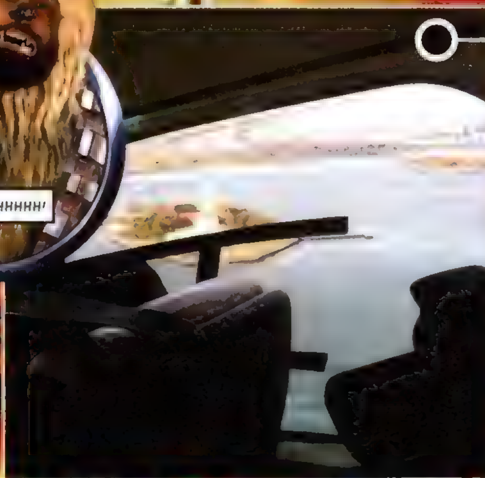






ALBANY

Albany is de hoofdstad van de staat New York. De stad heeft Nederlandse roots, want Albany werd in 1624 door de Republiek der Zeven Verenigde Nederlanden gesticht als Fort Oranje, en deed dienst als handelspost. In 1647 werd de stad tot Beverwijck omgedoopt. In 1664 veroverden de Engelsen het gebied en gaven het de naam Albany, ter ere van de Hertog van Albany. Jammer.



HELIKOPTERVLUCHT

Okay, uiteindelijk heb ik toch nog een snufje New York meegepakt dankzij de voor ons georganiseerde helikoptervlucht boven Manhattan op de laatste dag. Heel cool!

Bob aan dit even wonderlijke als toffe concept. Zo houden we elkaar op de hoogte van *ontwikkelingen en de nieuwste ontwerpen*, zowel qua gameplay als designs van personages."

LAND, ZEE, LUCHT

Bij Skylanders: SuperChargers spelen naast nieuwe figuurtjes ook voertuigen een belangrijke rol. Dat zorgde weer voor nieuwe en leuke uitdagingen. Guha: "de introductie van auto's lag voor de hand, maar we wilden meer dan 'slechts' een Skylanders racegame. Dus wilden we *ook met lucht- en watervoertuigen* komen. Daarnaast moesten we de manier waarop we levels ontwierpen, aanpassen voor de race-onderdelen. Lastig, maar enorm leuk om te doen."

3D PRINTEN

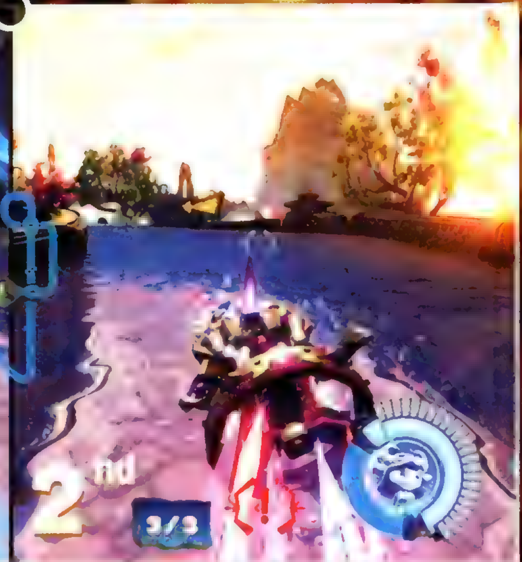
Grootste aantrekkingskracht van Skylanders blijven natuurlijk de toys en aan dat maakproces wordt meer aandacht geschonken dan je zou denken. Voordat een figuurtje volledig is goedgekeurd, doorloopt ie verschillende fasen, zowel op de tekentafel als tijdens het verfijnen van prototypes.
Ik herinner me nog goed dat ik in 2011 bij Toys for Bob op bezoek was. Om Skylanders-in-de-maak te printen, werd een van de allereerste 3D-printers ter grootte van een tweezitsbank gebruikt. Het printen van één zo'n poppetje duurde toen bijna een dag.
In het VV-kantoor staat ook een 3D-printer, maar een stuk kleiner dan toen, en nu is een Skylanders figuurtje in een dikke twee uur geprint. Vervolgens worden deze handmatig geverfd en daarna bekeken door het team. Dan worden kleine verfijningen toegepast, andere kleurtjes bedacht en ga zo maar door. *Pas wanneer alles naar wens is, en het figuurtje helemaal okay, wordt overgegaan tot massaproductie.*
Karthik: "een design op een computerscherm kan er mooi uitzien, maar in het echt ziet een figuurtje er toch net weer anders uit. Wat op een scherm cool lijkt, kan in real life net de plank misslaan. Daarom is de mogelijkheid tot het in-house printen - en het stoeien met de designs van de toys zo belangrijk."

KIND BLIJVEN

Ook al vind je Skylanders kiddy; iedereen die de moeite neemt om de game(s) te spelen, zal beseffen dat ze gewoon heel goed in elkaar steken én per deel beter en mooier worden.
De grappige toys doen menig nerd-hartje sneller kloppen, en hoewel ik zelf lang niet alle Skylanders toys even vet vind (vooral de Undead vind ik meh) weten vooral de Fire, Water, Tech en Life Skylanders me vaak te bekoren. Helemaal met de keur aan voertuigen van de SuperChargers die net als de Skylanders zelf te upgraden én te pimpen zijn. *De racemodus* - die ook online speelbaar is - is eigenlijk gewoon een Mario Kart op zich, en het design van de levels is kleurrijk en aangenaam gestoord. Een beetje als de makers zelf.
Guha: "het is heerlijk om je creativiteit de vrije loop te laten met de wetenschap dat we miljoenen kinderen plezier bezorgen. Tegelijkertijd blijven we zelf ook jong door het maken van Skylanders. Deels omdat steeds meer mensen zelf kinderen hebben die ermee spelen, deels omdat we steeds weer het kind in onszelf blijven aanspreken." ✖







DE BESTE STAR WARS LOOT



Wouter is een expert op het gebied van geld verkwisten, wat hij het liefst doet op de meest geeky plekken die het internet kent. En hoe hoger de kosten, hoe blijer hij is met z'n buit! Hij weet dan ook PRECIES waar je de beste Star Wars goodies kunt scoren...

MOET-HEBS



VOOR DE JAPAN/ MOBIELOFIEL

Redbubble staat knoertvol kunstzinnige, creatieve shit, waaronder ook een schijtlading aan telefoonhoesjes. De Star Wars afdeling hierbinnen is fantastisch, met afbeeldingen van een C3PO die het schilderij The Scream nadoet en de M.E. in gevecht met de Empire, maar deze vind ik het vetst. Ik bedoel, Star Wars en samurai all rolled into one? Dat is eigenlijk te veel epicness voor één telefoon!

Galactic Credit Standard: 29,73
Echo Base: redbubble.com

DIT IS HOE EEN WARSIE ROLT

MOET. HEBBON. Waarom? Eh, om de poes mee te vermaken? Nee, vooral omdat deze BB8 net zo vrolijk rolt als z'n voorbeeld op het witte doek en je 'm met een app op je smartphone kunt besturen, waardoor het pure Warsie door je aderen zal pompen.

Galactic Credit Standard: 169,-
Echo Base: bol.com



STAR WARS + KUNST = LIEFDE

Als je nog ruimte hebt aan je muur en je steekt je liefde voor Star Wars ook thuis niet onder stoelen of banken (maar er liever boven), dan is deze set posters het aanschaffen waard. Kijk hoe smaakvol je woning of slaapkamer wordt van een gestileerde Darth Vader, Boba Fett, een stormtrooper en een Emperor's Royal Guard in niets dan rood, wit en zwart, dat kan zelfs de grootste SW-hater niet ontkennen!

Galactic Credit Standard: 60,21
Echo Base: etsy.com



PILOOT OM JE VINGER

Nee, dit is geen onthoofde Tie Fighter piloot waar een laag chroom overheen gegoten is, dit is een ring. Een zilveren ring met een zwarte finish welteverstaan, en ik zou 'm zeker kopen als ik rijk was en me toevallig in Azië bevond, hoewel dat allebei voorlopig niet waar is.

Voor goedkopere alternatieven zou je trouwens even op http://www.jap-inc.co.jp/ kunnen kijken en ook de Sterling Silver Oxidized Silver Han Solo Bounty Hunter Ring op etsy.com is het uitchecken waard als je meer verdient dan een PU-redacteur.

Galactic Credit Standard: 870,- (excl. belasting)
Echo Base: jd-jewels.com (slechts te koop in een van de Justin Davis winkels in Japan, China of Korea)





FORCE FASHION

KYLO MET DE K VAN KNETTERVET



Er is genoeg leuke apparel van The Force Awakens te vinden, hoewel veel ervan net effe te hard probeert stijlvol te zijn. Maar dit T-shirt is geeky zonder schaamte, terwijl het tegelijkertijd niet 'WARSIE HIER!!!' schreeuwt. Laat ik het zo zeggen: als mijn kast niet al uitpuilde van de shirts, dan had ik deze absoluut aangeschaft. Kylo Ren is nou eenmaal een baas en zwart/grijs/rood de ultieme kleurencombo.
Galactic Credit Standard: 20,14
Echo Base: amazon.co.uk

DARTH VETER STRIKKEN



Het valt misschien niet meteen op dat dit Star Wars gebrande Adidas patta's zijn, maar de naam van onze favo space opera staat zowel op de veters, als op de schoenzolen. Vind je dat niets, dan kan je ze nog aanpassen met bijvoorbeeld een Darth Vader aan de onderkant, want deze remake van renschoenen uit de jaren '80 zijn customizable... en pretty als Amidala, nietwaar?
Galactic Credit Standard: 110,-
Echo Base: adidas.com

COOLSTE CAP VOOR DE ECHTE REBEL

Amazon.com is een goudmijn aan Star Wars goodies, maar helaas wordt niet alles in Nederland (en België) bezorgd, dus raak niet meteen te opgewonden als je iets vets gevonden hebt. Deze cap van New Era wordt wel naar je home base gestuurd en is even simpel als stijlvol dankzij het herkenbare, maar niet al té opzichtige 'hey, ik ben een geek' logo van de Rebel Alliance. Neig je meer naar de Dark Side, dan is er ook eentje met het logo van de Empire erop en beide soorten zijn naast flexfit constructed ook als flatbill met snapback verkrijgbaar. Jeweettoch?
Galactic Credit Standard: 33,78
Echo Base: amazon.com



TOP-TATOOINE-TOPJE



Een van de fraaiste shots uit SW: A New Hope vereeuwigd in prachtige kleuren op een schattig topje. Hier wil je (je) vriendin toch graag in (zien) rondlopen?
Galactic Credit Standard: 27,58
Echo Base: thinkgeek.com

SPEELGOED VOOR OM NIET MEE TE SPELEN



XXXL-WING

Een levensgrote X-Wing gemaakt van 5.335.200 LEGO-blokjes, da's pas mooie dingen! Helaas onbetaalbaar, maar we moeten ook blijven dromen, toch?
Galactic Credit Standard: 637.485,-
Echo Base: thisiswhyimbroke.com

BESTE KROEG OOIT

De LEGO-versie van de plek waar Han, Greedo neerschoot! De set komt compleet met Luke en z'n landspeeder, Obi-Wan Kenobi en een sandtrooper plus dewback. Zo vet, daar kan bijna geen nieuwe The Force Awakens doos tegenop, en ik ga 'm zeker aanschaffen op een goede dag. Staat mooi naast m'n Jabba's Palace + Rancor Pitt en Ewok Village!
Galactic Credit Standard: 78,99
Echo Base: bol.com



ACTIEPOP VAN DE EERSTE ORDE

Hot Toys, van Sideshow Collectibles, maken de meest realistische action figures op deze planeet. Het is letterlijk alsof je een mini-versie van een filmpersonage in huis haalt en natuurlijk willen we dat ook van de characters uit The Force Awakens. Deze brute stormtrooper bijvoorbeeld, die net effe vetter is dan een gewone soldaat van The First Order omdat hij een bijzonder dikke lasergun meezeult en extra bepantserd is. Deze Heavy Gunner is zeker zwaar geschut als het aankomt op speelgoed waar je niet mee dient te spelen!
Galactic Credit Standard: 257,42
Echo Base: sideshowtoy.com



TOP TIEN

STAR WARS REFERENTIES IN GAMES

Omdat makers van games doorgaans net zulke geeks zijn als de spelers ervan, willen ze nog wel eens wat Star Wars referenties en grapjes in hun games stoppen. Zoals in de volgende tien gevallen. Weet jij zonder de 'op de kop-tekst' te lezen waar deze situaties naar verwijzen?



10 TONY HAWK'S PRO SKATER 3

In Tony's derde Pro Skater kun je een in zwart gehuld personage ontgrendelen met een rode, gehoornde kop en een lange rode staf in zijn hand.



Dat is uiteraard Darth Maul, en die staf is zijn dubbelzijdige lightsaber.

9 HALF-LIFE OPPOSING FORCE

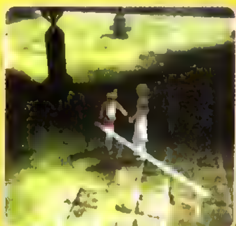
In het ondergrondse deel van Waste Processing Area 3 waad je op een gegeven moment door een kamer vol afval. Later vind je een rode knop die je kunt indrukken om de wanden van deze kamer naar elkaar toe te laten bewegen.



Een fraai [illegible] verwijzing naar de [illegible] van de Death Star in A New Hope.

8 ICO

Als je Ico één keer hebt uitgespeeld, kun je tijdens je tweede run een flitsend slagwapen krijgen, dat ook nog eens zoemende geluiden maakt.



Inderdaad, een lightsaber. Dit wapen kun je overigens ook krijgen in de Smash Bros.-serie, Terraria, Kirby 64 en Borderlands: The Pre-Sequel.

7 LEGO INDIANA JONES

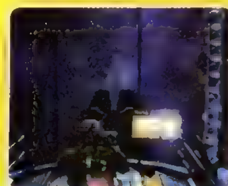
In het begin van zijn eerste Lego avontuur, biedt Indie zijn aartsvijand een goudkleurig robothoofd aan, in plaats van het gouden beeld dat hij net uit een tempel roofde.



Dat is uiteraard het hoofd van C3PO, één van de vele verwijzingen naar Star Wars in zowel de Indiana Jones films als games.

6 DEAD SPACE

In chapter 4 van deze scifi horrorgame moet je met een boordkanon op astroïden schieten. Wanneer je de missie haalt met minstens vijftig procent resterende energie, krijg je de trofee 'Donut get cocky, kid'.



Deze scène lijkt sterk op die waarin Han en Luke de kanonnen van de Millennium Falcon bedienen in A New Hope. De 'cocky opmerking' komt van Han Solo, nadat Luke zijn eerste TIE Fighter heeft neergeknald.

5 DONKEY KONG COUNTRY

In het level Tree Top Town hollen Donkey en Diddy over touwbruggen en ronde platformen langs hutjes die zich hoog in de boomtoppen bevinden. Dat lijkt toch wel heel sterk op die ene SW-omgeving...



De overeenkomsten met Ewok Village in The Return of the Jedi zijn te treffend om van toeval te kunnen spreken.

4 FAR CRY 4

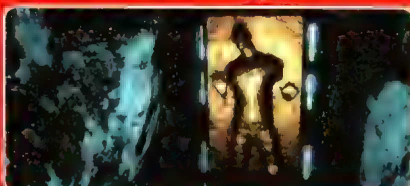
In Far Cry 4 kun je heel wat vuurwapens vinden, waaronder een opmerkelijk exemplaar genaamd HS77.



Dit wapen lijkt veel op Han Solo's blaster... En dan valt het kwartje: HS staat voor Han Solo, 77 voor het jaar waarin de eerste SW-film verscheen.

3 THE TALOS PRINCIPLE

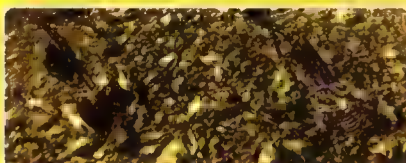
In deze first-person puzzelgame zijn aardig wat referenties naar andere franchises te vinden, waaronder een glimmend blok waar een man in vast lijkt te zitten.



Dit is een referentie naar The Empire Strikes Back, waarin Han Solo wordt ingevroren in carbonite voor verzending naar Jabba the Hutt.

2 FALLOUT: NEW VEGAS

In het verwoeste stadje Nipton liggen twee verkoolde lijken bij een huis. Dat dit iets met Star Wars heeft te maken, wordt wellicht duidelijk als je de namen van de lijken leest: Owen en Beru.



Owen en Beru zijn de oom en tante die Luke op Tatooine hebben opgevoed. Luke vindt hun verkoolde lijken wanneer hij terugkomt van zijn zoektocht naar R2D2.

1 SAINTS ROW IV

In de DLC 'How The Saints Save Christmas' kun je een grot vinden waarin een peperkoekmannetje aan het plafond hangt. Vlak onder hem een roodgloeiende zuurstok die zachtjes zoemt.



Dit is een verwijzing naar hoe Luke in The Empire Strikes Back door een Wampa is opgehangen in een grot, met onder hem zijn [illegible]

PU PRIJST HET AFGELOPEN JAAR IN GAMES



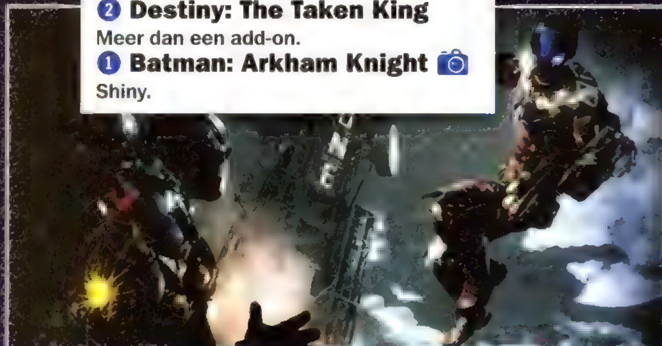
DE TERUGKEER VAN LEGENDES



Terwijl er dit jaar in de echte wereld vrouwen voor dikke BMW's weggerold werden en bouwkranen omflikkerden, gebeurden er in onze huiskamers veel interessantere dingen. Daar herrezen namelijk helden uit de dood, werden universa van de vernietiging gered en gezocht naar de Bron van het Eeuwige Leven. Dus voor de enige eindejaarsspecial die er toe doet, moet je hier bij de PU zijn. We hebben de beste games beloond met prijzen in de belangrijkste categorieën, de PU-redacteuren delen hun persoonlijke Top 3 games van het jaar en er is nog veel meer eindejaarsherrie te vinden op de komende, fijne pagina's!

WOUTERS TOP 3 GAMES VAN HET JAAR

3. **Fallout 4**
RPG van het jaar.
2. **Destiny: The Taken King**
Meer dan een add-on.
1. **Batman: Arkham Knight** 
Shiny.



GROOTSTE VERRASSING

Ik ben door anger management therapie een ander mens geworden.

GROOTSTE TEGENVALLER

Zeker na het geweldige 2014 (met o.a. Mario Kart 8, Super Smash Bros. en Bayonetta 2) was 2015 gewoon een vette tegenvaller voor Wii U-bezitters. Tuurlijk, **Splatoon** (zie screen) was vernieuwend, **Super Mario Maker** hoogst vermakelijk, maar daarnaast verschenen - mede door uitstel van de nieuwe Zelda en Star Fox - gewoon te weinig échte Nintendo toppers.

Wat de 3DS betreft, is het tekenend dat de hoogst scorende games in 2015 remakes waren, zoals die van **Majora's Mask** en **Xenoblade Chronicles**, of sequels van series die een beetje belegen beginnen te voelen, zoals de nieuwste **Monster Hunter** en **Mario & Luigi**.

Laten we hopen dat Nintendo in 2016 weer voor wat positieve verrassingen gaat zorgen!



GROOTSTE FLATER

Mijn 30 voor Carmageddon: Reincarnation. Dat had namelijk een 10 moeten zijn...



SAMUELS TOP 3 GAMES VAN HET JAAR



Wat was het toch een geweldig jaar voor videogames! M'n top drie van 2015 noemen is daarom moeilijk, omdat ik zoveel geweldige titels moet weglaten, zoals **Xenoblade Chronicles X**, **Halo 5: Guardians**, **Hotline Miami 2: Wrong Number**, **Dragon Quest Heroes**, **Ori & the Blind Forest**, **de Scholar of the First Sin-editie van Dark Souls II**, en de grootste verrassing van allemaal: **Transformers Devastation**, die zich ondanks het relatief lage budget toch mag meten met de andere klassiekers van PlatinumGames. Anyway, daar is ie dan toch:

3 Super Mario Maker
Een game waar ik nog jaren plezier van ga hebben.

2 Bloodborne
Mijn Game of the Year... als nummer 1 er niet was geweest.

1 Metal Gear Solid V: The Phantom Pain
Maakt in z'n eentje het jaar al onvergetelijk.

LEUKSTE TRIP



Toen de zomer nét afgelopen was, mocht ik met Jurjen B. even een paar dagen naar Corsica om daar Just Cause 3 te spelen. Was echt een droomtrip, mede door de jetski actie op het water.

ARTIKEL WAAR JE HET MEEST TROTS OP BENT



De PURetro over New York vind ik persoonlijk aardig geslaagd.

THIS MIGHT BE THE GAME YOU'RE LOOKING FOR.

BESTE 'OOK GESPEELD' GAME
EVERYBODY'S GONE TO THE RAPTURE



Iedereen die Everybody's Gone to the Rapture (EGTTR) op z'n PS4 gespeeld heeft, viel als een blok voor deze mysterieuze, unieke spelervaring. En ja, je kan dit stukje software cynisch afdoen als 'wandelsimulator', maar dan mis je volledig waar de game om draait en wat de makers voor ogen hadden.

Op z'n best zou je EGTTR in het hokje van de adventure kunnen duwen, maar ook dat schept eigenlijk verkeerde verwachtingen. Deze indie brengt de Apocalyps op een totaal andere manier in beeld dan games als Fallout en RAGE. Het einde van de wereld zag er nog nooit zo mooi, vredig en ontroerend uit. Deze bijna idyllische voorstelling van een Engels plattelandsdorpje in de jaren tachtig wordt ondersteund door de focus op menselijke verhalen vol liefde, verraad, jaloezie en verdriet.

Wie het CV van de kleine onafhankelijke studio The Chinese Room kent, beseft dat het oplossen van het 'grote mysterie' van Everybody's Gone To The Rapture eigenlijk bijzaak is. Het is vooral de reis zelf, de verhalen die de omgevingen vertellen en de interpretatie van de speler die voor een unieke ervaring zorgt.



Voor de duidelijkheid: ik probeer hier niet de intellectuele wijsneus uit te hangen door een lans te breken voor deze game. Ik ben dol op Triple A games als Rise of the Tomb Raider, Metal Gear Solid V en Batman: Arkham Knight, maar ik wil óók dat er games als EGTTR blijven uitkomen. Dat er ruimte is voor dit soort afwijkende pareltjes. Om te laten zien dat het medium videogames zich voor meer leent dan scheurende auto's, beeldvullende explosies en het leegschieten van wapens. En ik snap dat deze game niet voor iedereen is. Het tempo van het spel is bijzonder laag (ook nadat je de 'verborgen' sprintknop ontdekt hebt) en het kost even om een band op te bouwen met de personages. Dat laatste is extra lastig omdat zij zich alleen manifesteren middels flarden licht en silhouetten. Maar ik kreeg tijdens het spelen van EGTTR een paar keer een brok in mijn keel en moest zelfs een traantje wegpinken. En dat heeft geen enkel ander spel in 2015 voor elkaar gekregen.

GROOTSTE VERRASSING

PES 2016. Met andere journo's grapte ik op het FIFA 16-reveal-event nog dat PES beter mobile-only kon gaan. Boy, zaten wij er effe naast...

LEUKSTE TRIP



Ik vloog dit jaar onder andere naar Canada, maar het meest speciaal was toch wel mijn reis richting het mythische Spanbroek!

JJ'S TOP 3 GAMES VAN HET JAAR

3 Ori and the Blind Forest
Inderdaad, ja.

2 NBA 2K16
Een game die de rest van sport-n00by PU-redactie elk jaar weer over 't hoofd ziet.

1 Bloodborne
Inderdaad, ja.

INDRUKWEKKENDSTE TECHNIEK
METAL GEAR SOLID V: THE PHANTOM PAIN



Een open world game met mooie graphics en zonder bugs is vandaag de dag zeldzamer dan een zwangere velociraptor in de binnenstad van Almere. Toch leverde Kojima een oogstrelende waterval aan prachtige graphics af met Metal Gear Solid V: The Phantom Pain. Op zowel de PC, PS4 als Xbox One draaide de game met een rotsvaste zestig frames per seconde, zelfs tijdens de zwaarste scènes gedroeg de Fox Engine zich keurig. Ook de PC-versie was perfect geoptimaliseerd en liep als een zonnetje, iets waar bijvoorbeeld een Arkham Knight nog een dikke vette punt aan kan zuigen. MGS V verdient een extra pluim omdat het een van de weinige split-gen games is die niet inboet op grafisch detail. Andere games die op zowel de vorige- als op de huidige generatie verschijnen, laten duidelijke steken vallen op het gebied van grafische pracht maar dit is bij MGS V absoluut niet het geval.

Het is doodzonde dat de fraaie en veelzijdige engine uit MGSV waarschijnlijk niet meer gebruikt zal worden, aangezien zowel Hideo Kojima als Julien Merceron, de technical director van de Fox Engine, niet meer bij Konami werken. »





PU PRIJST HET AFGELOPEN JAAR IN GAMES

GROOTSTE TEGENVALLER



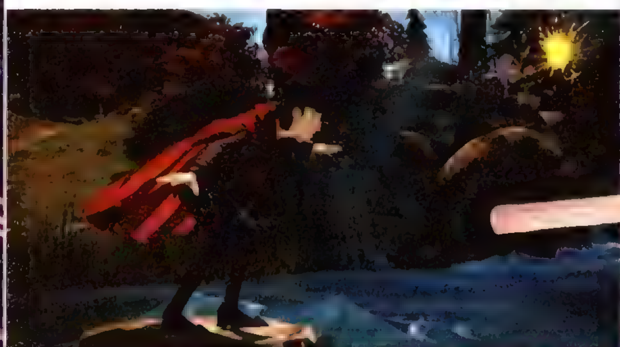
Dat ik The Witcher 3, Metal Gear Solid V en Rise of the Tomb Raider nog veel te weinig heb gespeeld! Het zijn games waar ik lekker de tijd voor wil nemen en met alle 'losse flodders' (en Fallout 4) kom ik er gewoon niet aan toe. Super crappy, want dan had mijn top 5 van 2015 er misschien wel heel anders uitgezien. Ik ga ze in het nieuwe jaar alsnog spelen, dat is meteen mijn goede voornemen!

GRADDUS' TOP 3 GAMES VAN HET JAAR

3 Metal Gear Solid V
De magistrale mix van Japanse weirdness en westers realisme stelde wederom niet teleur.

2 King's Quest: A Knight to Remember
Maar echt: tijdens het spelen ervoer ik pure nostalgie! Ik ben zo blij dat King's Quest weer terug is.

1 Fallout 4
Na de release van Fallout 4 had ik 'toevallig' een weekje game-vakantie. Dat had van mij ook wel een jaar mogen duren...

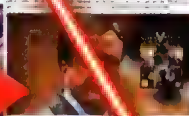


ITEM OP PU.NL WAAR JE HET MEEST TROTS OP BENT



'Welke games moeten de Tweede Kamer fractievoorzitters spelen?' van Peter-Koelewijn moet iedereen gelezen hebben. Zelden zo hard gelachen.





MEEST WIJZE LES



Van met controllers gooien ga je niet beter gamen, het lucht wel op.

2015 HAS BEEN SOO LONG AND MY PATH HAS BEEN SOO DARK. DARKER THAN I EVER DREAMED IT COULD BE.

WAARDIGSTE HERUITGAVE
UNCHARTED: THE NATHAN DRAKE COLLECTION



Er rolde een traan over mijn wang toen Uncharted 4: A Thief's End werd uitgesteld naar maart 2016. Uncharted 4 had mijn Game of the Year van 2015 moeten worden. Maar gelukkig was er dit jaar de release van de Uncharted Collection! Holy shit, wat heb ik opnieuw genoten van de eerste drie Uncharted games. Bluepoint Games heeft de meesterwerkjes van Naughty Dog naar de PlayStation 4 gebracht en deed dat niet alleen met een hogere resolutie en betere framerate, maar ook met nieuwe schaduw- en lichteffecten. Als klap op de vuurpijl is het richtsysteem gelijkgetrokken in de games, waardoor vooral het eerste deel een stuk fijner speelt.

Wederom heb ik in alle drie de games de Platinum Trophy binnengehaald en dat heb ik met het grootste plezier gedaan. De chemistry tussen Drake en de andere characters is nog steeds fantastisch en het is heel cool om te zien hoe de serie is gegroeid sinds het eerste deel.

Aan bepaalde animaties kan je merken dat je wat oudere games speelt, maar verder ogen ze weer fantastisch en spelen ze als een zonnetje. Door de games opnieuw te spelen, bevestigde het voor mij alleen maar dat dit de beste PlayStation 3 games waren en ook op de PS4 nog shinen als een malle. Als je nog nooit een Uncharted heb gesp... ah fuck it, ga deze Uncharted Collection halen, nu!

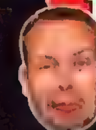


GROOTSTE VERRASSING



Fallout 4 aankondiging en release in een half jaartje. Iedereen verklaarde me voor gek toen ik voorspelde dat we dit jaar nog Fallout 4 gingen spelen, maar wie het laatst lacht...

GROOTSTE TEGENVALLER



Niet de top 5000 in seasons FIFA 15 gehaald.



MOOISTE MUZIEK
ORI AND THE BLIND FOREST



De aardse en meeslepend muziek van Ori and the Blind Forest dringt door tot diep in je ziel. Deze soundtrack blijft roeren in je hart tot je wel wat móet voelen, of dat nou het tranentrekkende begin is of de zenuwslopende en vingerbrekende sequenties halverwege; het orkest sleept je vol overgave mee en overweldigt met de spectaculaire composities van Gareth Coker. Soms wervelend en licht, soms donker en drukkend; de game op zich is al een pareltje, maar juist de muziek maakt Ori mystiek en majestueus.



TOFSTE PROTAGONIST SAM (UNTIL DAWN)



Sam uit Until Dawn schitterde door afwezigheid in de, voor de rest fantastische, PURetro 'Vrouwen Die Hun Mannetje Staan' in de PU van vorige maand, maar zij is niettemin een dame die zich dapper geweerd heeft in deze fantastische teen slasher game. Sam, heerlijk gespeeld door Hayden Panettiere, is een beetje het allemansvriendinnetje in de vriendengroep die in Until Dawn belaagd wordt door een seriemoordenaar (en wat nog meer?), en het is dan ook onmogelijk om haar niet in je hart te sluiten. Niet dat ze een muurbloempje is, helemaal niet als je haar sneaky dingen laat doen en dus direct invloed uitoefent op haar persoonlijkheids-stats, maar ze is tòch universeel likable. Dus is de kans groot dat je peentjes zit te zweten wanneer ze in levensgevaar lijkt te verkeren.
Gelukkig gilt ze op die momenten niet cliché het hele huis bij elkaar, en als de game haar in een typische teen slasher situatie duwt, namelijk gehuld in een handdoekje omdat haar kleren door een heimelijke belager zijn gejat, is ze lekker sarcastisch: 'Well actually the towel didn't turn out to be the best outfit for fighting killer maniacs.'
Sam is een parmantig popje met persoonlijkheid en veruit het best uitgewerkte (vrouwelijke) personage dat dit jaar in een game verschenen is.



GROOTSTE FLATER



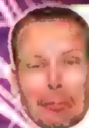
Arkham Knight PC. Die game is uit de schappen gehaald, kwam een paar maanden later weer terug, maar werkt nog steeds niet. Echt gênant.



JURJENS TOP 3 GAMES VAN HET JAAR

3. Just Cause 3
2. Undertale
1. Super Mario Maker

GROOTSTE FLATER



De PC-versie van Arkham Knight. Twee keer een game uitbrengen die niet of slecht werkt... Hoe zat het ook weer met die ezel?

VETSTE GOODIE



Niemand minder dan Shuhei Yoshida himself zorgde dit jaar voor mijn vetste goodie. Jan had een interview met de beste man en die vond het geen probleem om een handtekening te zetten op mijn 20th Anniversary PS4! Typisch geval van de kers op de taart.



GROOTSTE TEGENVALLER



Tony Hawk's Pro Skater 5. Ik ga hier geen woorden meer aan vuil maken. Hoe krijg je het voor elkaar?



BESTE GRATIS GAME WORLD OF WARSHIPS



Gratis games blijven met argusogen bekeken worden, maar als Wargaming één ding heeft laten zien, is dat ze in staat zijn miljoenen gamers blijvend aan zich te binden.
World of Warships is wat mij betreft niet alleen de beste gratis game van 2015, het is de beste game die Wargaming tot nu heeft uitgebracht. Dit zeeslagje 3.0 oogt gelikt en blinkt uit in historische details. Zoom gewoon eens helemaal in op de prachtige Battleships of Destroyers. Van de reddingsboten tot de moertjes en boutjes in de relingen, van de grote en kleine kanonnen glinsterend in de ochtendzon klaar om hun munitie weg te knallen tot de voorstevens, het is allemaal zó goed en zó nauwkeurig nagemaakt. Dat de passie van Wargaming voor krijgshistorie diep zit, druipt van deze game af.
Daarnaast zijn er de vele tactische en strategische laagjes, terwijl er aan laagdrempeligheid niets wordt ingeboet. Iedereen kan dit spelen, al zul je wel flink moeten grinden om tot de hoogste Tiers door te dringen en de ultieme oorlogsschepen vrij te kunnen spelen. Of je trekt flappen, dan gaat levelen een stuk sneller, maar de game is nooit Pay to Win. Deze Russen snappen het.



2015 PU PRIJST HET AFGELOPEN JAAR IN GAMES



NINO'S TOP 3 GAMES VAN HET JAAR

3. Bloodborne
2. Her Story
1. Metal Gear Solid V: The Phantom Pain

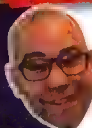


MEEST WIJZE LES



Neem altijd een extra verzekering op je huurauto tijdens de E3.

LEUKSTE TRIP



Ik mag dan de E3 overgeslagen hebben dit jaar, maar heb dat ruimschoots goedgemaakt door een bezoek aan de Star Wars Celebration in Anaheim! Wat een heerlijk geekfeest was dat en ik heb me er compleet opgeladen met Warsie-energie.



PU 2015

DIKSTE MULTIPLAYER VAN 2015
HALO 5: GUARDIANS



Weet je waarom Halo: Combat Evolved (los van het gebrek aan online multiplayer) altijd de beste Halo game was, ook voor echt goede multiplayer? Omdat de combat geen grammetje vet had en púúr was: de guns waren perfect op elkaar afgestemd en vormden een goed gebalanceerde gameplay-driehoek met de granaten en melee aanvallen. Elke speler had gelijke kansen en daarom was élk potje awesome. Het was perfect.

Elk vervolg voegde geweldige dingen aan deze tijdloze formule toe, zoals online multiplayer en de Forge modus, maar niet zonder ook tweaks aan de gameplay te maken die de eerder genoemde perfecte 'kern' elke keer weer wisten te ondermijnen.

Dus fuck jou, Halo 2, voor het toevoegen van dual-wielding, waardoor die prachtige, strategische wapenbalans uit het raam werd gesmeten ten faveure van brute kracht (twee SMG's? Rot op).

Fuck jou, Halo 3, voor het toevoegen van Equipment, wat zelden handig was (zoals de Bubble Shield) en voornamelijk voor extra frustratie zorgde (de Radar Jammer, grmblfhk).

Fuck jou, Halo: Reach, voor de introductie van jetpacks, die slimme weapon placement en het platformelement compleet vernietigden door alles veel te gemakkelijk bereikbaar te maken.

En fuck jou, Halo 4, voor het verder uitbreiden van de Armor Abilities, wat bijna hetzelfde was als Equipment, maar dan oneindig vaak toepasbaar.

Wat dit allemaal met de multiplayer van Halo 5: Guardians te maken heeft? Nou, simpelweg het feit dat deze game weer teruggaat naar de perfecte roots van Combat Evolved, door al die extra rotzooi van de tafel te smijten. Geen dual-wielding, geen Equipment of Abilities, et cetera. Gewoon pure, krachtige, gebalanceerde, verslavende, sandboxerige first-person actie, zoals het hoort, verdomme.



De enige echte toevoegingen zijn de Ground Pound en Spartan Charge, twee acties die elke speler kan uitvoeren om de actie iets sneller en dynamischer te maken, maar die niet kloten met de heiligheid van de gunplay. En dan heb ik het nog niet eens gehad over de nieuwe Warzone modus, waarbij mensen online kunnen meedoen aan gigantische, MOBA-achtige battles tegen elkaar én computergestuurde vijanden. De campaign van Halo 5: Guardians mag dan wel de nodige fouten bevatten, de multiplayer is oprecht beter dan ooit.

GROOTSTE TEGENVALLER



Dat ik een filmsite mocht beginnen, Filmfan.nl, die nog vóór de release van The Force Awakens moest stoppen. :,(

JANS TOP 3 GAMES VAN HET JAAR

3. The Witcher 3: Wild Hunt
2. Ori and the Blind Forest
1. Metal Gear Solid V: The Phantom Pain



LEUKSTE TRIP



De reveal-trip van Deus Ex: Mankind Divided in Montreal. De studio (Eidos Montreal) kent zo'n toffe vibe, en de mensen die er werken zijn zo relaxed. Net als de stad zelf.



BRUUTSTE BAD GUY
MAJORA (TLOZ: MAJORA'S MASK)



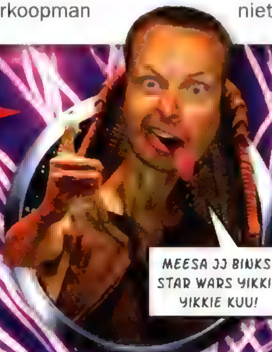
Lord Starrick uit Assassin's Creed Syndicate. Skull Face uit Metal Gear Solid V. Dictator Di Ravello uit Just Cause 3. We hebben deze en andere slechteriken overwogen... maar allemaal te licht bevonden. Te clichématig. Gewoon niet boeiend genoeg. En de schurken die we wél boeiend genoeg vonden, waren weer niet zo geschikt om hier te beschrijven, omdat we dan te veel zouden spoilen.
Al deze zaken overwegende, hebben we als dé bad guy van 2015 opmerkelijk genoeg gekozen voor een slechterik uit 2000. En ja, dat valt zeker te rechtvaardigen, aangezien dit oude kwaad in februari 2015 naar ons terugkeerde in de remake van Majora's Mask voor de 3DS. Inmiddels zou iedereen die de game nog wilde spelen wel hebben ontdekt wie of wat Majora is, dus de kans op spoilers is klein. Maar ben je zo'n zeldzame Zelda fan die Majora's Mask nog niet heeft gespeeld, dan moet je je (1) diep schamen en (2) hier stoppen met lezen.
Majora is een demonische geest die huist in een oud masker dat ooit voor heksenrituelen en martelingen werd gebruikt. Een maskerkoopman vindt het masker, maar wordt er door de Skull Kid van beroofd. Wanneer dit kind het masker opzet, wordt hij bevangen door de geest van Majora die zijn ondeugende geest versterkt en verwringt tot de boosaardigheid zelve. Onder invloed van Majora verjaagt de Skull Kid de goden van Termina en zorgt hij dat de maan op ramkoers met dit land komt te liggen.
Kijk, een kind als marionet gebruiken om de wereld en alles wat erop leeft te vernietigen, dat is nog eens iets anders dan over een eiland of zelfs de wereld te willen heersen. Vernietigen beats overheersen, wat kwaadaardigheid betreft, nietwaar? Bovendien is Majora allerminst clichématig, maar mysterieus, onheilspellend en sinister genoeg om verantwoordelijk te zijn voor het enige Zelda avontuur dat echt grimmig, dreigend en macaber mag heten.
Zo evil als Majora worden ze tegenwoordig niet meer gemaakt.



GROOTSTE FLATER



Mijn video review van Pillars of Eternity waarin ik door haast een paar feitelijke fouten maakte. Sorry mensen! I still know my shit, maar ik vergeet soms wel eens iets...



GROOTSTE TEGENVALLER



De unanieme lof die MGS V vergaarde, werd dit jaar overschaduwd door Kojima-gate. En wie er ook de grote boosdoener is; ik vind het eeuwig zonde dat Konami en Kojima er samen niet uit zijn gekomen, naast het feit dat Konami sowieso terugtrekkende bewegingen maakt uit de game-industrie.

GROOTSTE VERRASSING



Until Dawn.

FLORIANS TOP 3 GAMES VAN HET JAAR



3. **Mortal Kombat X** 📷
2. **Life is Strange**
1. **Fallout 4**





DOPESTE DLC/ADD-ON
DESTINY: THE TAKEN KING

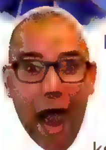


Vorig jaar was Destiny niet meer dan een zeer ruwe diamant. De game knalde heerlijk weg maar alles daaromheen was een domper. Het verhaal was kut, de grind was kut, de progressie was kut, de quests waren kut, alles was kut.
Gelukkig kwamen Oryx en zijn Dreadnaught dit jaar Destiny redden met de release van The Taken King, een pakket dat in één klap de endgame van Destiny fixt. Het is jammer dat The Taken King alleen beschikbaar is voor mensen die het matige House of Wolves en The Dark Below hebben gekocht, maar buiten dat valt er weinig op af te dingen. Het schijnt zelfs dat het team dat Diablo 3 heeft gefixt met de Reaper of Souls uitbreiding, Bungie heeft geholpen met het nieuwe loot systeem. En dat zie je eraan af, want Destiny is inmiddels net zo vermakelijk als zijn grote voorbeeld.





BOEIENDST GESCHREVEN
THE WITCHER 3: WILD HUNT



Een tijdje geleden sprak ik Jakub Szamałek, de schrijver van Projekt Red die verantwoordelijk is voor bijna alle vette momenten in The Witcher 3: Wild Hunt. Hij schreef de introductie van de game, waarin enorm veel uitgelegd moest worden voor de nieuwelingen, terwijl de mensen die bekend zijn met The Witcher niet verveeld mochten raken. Hij schreef de onvergetelijke zuipsessie van Geralt en zijn mede-Witchers Eskel en Lambert, wist zo hard aan m'n emotionele draadjes te trekken dat ik een quest uit schuldgevoel gewoon opnieuw deed en wist van Yennefer zowel een intrigerend als een geloofwaardig character te maken.
Jakub, en natuurlijk ook de overige schrijvers van Projekt Red, hebben iets voor elkaar gekregen wat niet vaak wordt klaargespeeld in games: ze hebben personages gemaakt die boeiend worden dankzij de conversaties die ze hebben en de emotionele reis die ze meemaken, niet omdat ze een coole gun in hun klauwen hebben.



PU GOTY

DE BESTE GAME VAN 2015 IS...

RRRRRRGROOOOEERRR!

De game van het jaar. Het beste op het gebied van digitaal vermaak dat in 2015 verschenen is. Natuurlijk had de PU-redactie hier uiteenlopende meningen over, maar middels een wapp-groep dachten we daar wel consensus over te bereiken. En zo geschiedde, dat Power Unlimited de kroon op 2015 plaatste...

PU Wouter
Okay, beste PUditors, er mist nog 1 onderdeel aan onze fabelachtige eindejaarsspecial: de beste game van het jaar, volgens PU. Of de PUGOTY, zo u wil. Niet alleen wil ik met jullie in deze chat gaan besluiten wat dat gaat worden, maar het gesprek ook gebruiken (als onderdeel) voor de spread. 09:40

Jan Meijroos
Gezien het groot aantal uren gameplay, de rijke universums, en de twee aansprekende hoofdpersonen kunnen dat natuurlijk alleen maar The Witcher III en/of MGS V zijn. 09:42

Nino de Vries
Volgens mij heeft alleen Wouter The Witcher 3 uitgespeeld, MGS5 door minstens 3 anderen dus dat zegt denk ik genoeg over de pacing en het verhaal van The Witcher 3. Geweldige game maar lang niet zo episch als MGS5. 09:43

PU Wouter
Daarmee doen we wel Arkham Knight te kort, vind ik. Een van de meest stabiele games van het jaar, erg shiny ook, terwijl het tegelijkertijd enorm veel content en actie biedt. 09:43

Samuel Cassado
MGS V of Bloodborne.

Enige twee games dit jaar die de essentie van het medium vooruit hebben weten te duwen tot ongekende nieuwe hoogtes: hun gameplay. 09:43

Nino de Vries
MGS5 was ook stabiel, Arkham Knight was vooral een herhalingsoefening plus 1 nieuwe mechanic die kut was 09:43

Bloodborne gaan we niet winnen Sam :(

Samuel Cassado
Weet ik, maar verdient 't wel. 09:44

PU Wouter
Ik vind dat MGS V een beetje te vol gepropt zit met filler. Iets waar ik for one moeilijk doorheen kom. 09:46

Samuel Cassado
Ja, "waarde" in de zin van aantal uren gameplay en extra's vind ik ook weinig belangrijk bij iets als GOTY, maar MGSV heeft 't wel allemaal ja.

Nino de Vries
Welke filler? 09:46

Samuel Cassado
Het ding met filler met MGS V is dat het dan je eigen schuld is: je kunt alles doen zoals je wilt namelijk 09:46

PU Wouter
Qua missies. Veel te veel onzinnige shit om je bezig te houden. 09:47

Nino de Vries
Allemaal optioneel toch? 09:47

Samuel Cassado
Heb de vele Side Ops telkens met andere wapens en dergelijke gedaan 09:47

M'n platinum can attest to that. 09:47

Nino de Vries
Ken meerdere mensen die hem op 100% hebben gehaald dus die zullen blij zijn met die 'filler', ik heb het grotendeels links laten liggen en heb nog steeds een top tijd gehad 09:47

PU Wouter
Kan je overslaan, inderdaad, ligt niet in mijn natuur. Als je content biedt, moet dat ook sterke content zijn. 09:47

Jan Meijroos
ok The Witcher III it is then 09:48

Samuel Cassado
>:-(09:48

Nino de Vries
Witcher 3 zit ook vol met overbodige boeken, collectables en horse races 09:48

PU Wouter
The Witcher was bij launch echt een mierennest. 09:48

Samuel Cassado
Het kaartspelletje was... oké i guess. 09:48

PU Wouter
Buggy dus. 09:48

Nino de Vries
Bij geen enkele game is de optionele side content het sterkste punt 09:48

Nino de Vries
Zie: Fallout

Jan Meijroos
Ik vind dat beide games het verdienen hoor. 09:48

Trackmania ? 09:49

PU Wouter
Tjeerd pleit volgens mij voor Rocket League. 09:49

Samuel Cassado
Super Mario Maker? :D

rent 09:49

Nino de Vries
Undertale 09:49

Her Story 09:49

Downwell 09:49

Verdienen het allemaal 09:49

Jan Meijroos
The Witcher sidequests kun je onder geen beding filler noemen 09:49

Samuel Cassado
Undertale mss. Maar niet ivm wat we genoemd hebben. 09:50

PU Wouter
Downwell no fucking way. 09:50

Nino de Vries
Parels voor de zwijnen 09:50

Jan Meijroos
Wat Wouter zegt 09:50

PU Wouter
We zijn niet Power Limited.

Samuel Cassado
Die snap ik niet

PU Wouter
Had The Witcher maar de gameplay van Bloodborne, dan was de winnaar duidelijk! 09:52

Jan Meijroos
MGS 's gameplay is zo soepel, zo smooth

Samuel Cassado
Eens. 09:53

Allebei eens. 09:54

Nino de Vries
Bugloos 09:53

Prachtig 09:53

60fps 09:53

Diamond Dog

Jan Meijroos
MGSV then

Samuel Cassado
<3

PU Wouter
Fallout 4 misschien nog? Valt iets voor te zeggen. 09:57

Samuel Cassado
Bloodborne man 09:57

Nino de Vries
Battlefront :') 09:58

Fallout 4 begint wel steeds beter te worden 09:58

Maar te veel problemen en te verouderd om serieus te overwegen naast games als MGS5 en Witcher 3 die veel vooruitstrevender aanvoelen 09:58

PU Wouter
...en steeds minder framerate en meer corrupt savegames. 09:58

Heb er ook al een paar gehad. 09:59

Nino de Vries
En minder companions omdat ik ze allemaal kwijtraak aan bugs 09:59

Helke had iets van 3x dat haar gun niet meer reageerde op inputs waardoor ze dood ging, die is er al helemaal klaar mee 09:59

PU Wouter
Maar eigenlijk heb ik The Witcher 3 als GOTY al voor iedereen verneukt. Hoe kunnen we nou een game die geen Gold Award kreeg benoemen tot GOTY? □

Nino de Vries
Zie ook: Fallout 10:00

Jan Meijroos
Wat ik zeg: MGSV

PU Jurjen
Ik heb de games niet gespeeld, maar op basis van wat ik heb gezien en jullie hier zeggen gaat mijn stem naar MGS. En moet Undertale niet 'ook gespeeld' game van het jaar zijn?

Samuel Cassado
Vind ik een sterk idee

PU Wouter
De meerderheid heeft gekozen voor Wandeldewandelindiedinges.

Rapture whaddayacallit.

Jan Meijroos
EGTTR 10:16

Samuel Cassado
... I'm fucking done. 10:16

PU Jurjen
Waarschijnlijk heeft de meerderheid beide games niet gespeeld.

PU Wouter
Ik niet in ieder geval. Vandaar ook de Monniker 'Ook Gespeeld'. Zo van: ohja, die óók nog. 10:18

Jan Meijroos
Maar goed de "ook gespeeld" is geen discussie meer. We are beyond that Point. 10:19

Nino de Vries
Nee wordt gewoon Undertale toch?

Jan Meijroos
Nee , je moeder

PU Wouter
AKA Underchin. 10:20

Jan Meijroos
Begrijpend lezen blijft lastig voor veel mensen, deze discussie ging / gaat over de GOTY

Lol 10:20

Wat aardig richting MGS 5 begint te leunen

(Undertale = hipster) 10:22

Nino de Vries
hipster = jan snapt het niet

Of omgekeerd zo je wil 10:22

PU Wouter
Is Undertale jouw GOTY, Jurjen?

PU Tjeerd
Ik kan me wel vinden in MGS

Jan Meijroos
volgens mij zijn we er wel...

PU Tjeerd
Ik heb Rocket League genomineerd vanwege de impact en het intense plezier dat je ermee kunt hebben en dat voor de meeste mensen ook nog eens gratis

Jan Meijroos
Wat ik ook belangrijk vindt bij een GOTY is een bepaald appeal dat buiten genres en hokjes valt. MGSV is zo'n game

PU Tjeerd
Maar ik snap dat je voor GOTY wel iets meer in de waagschaal moet leggen 10:27

PU Wouter
Ik vind Rocket League ook wel een mooie nom, hoor. Pure fun, splitscreen, party...

METAL GEAR SOLID V THE PHANTOM PAIN

TACTICAL ESPIONAGE OPERATIONS



TJEERDS FAVORIETE MGS V MOMENT

Het zijn juist de kleine dingen die tonen hoeveel monnikenwerk er in The Phantom Pain zit. Ik was met pijn en moeite door een missie gesloopt, had alles verzameld, was niet één keer gespot én had alle high value targets ontvoerd naar Mother Base; het perfecte moment om de PlayStation uit te drukken.
Maar er bleek iets dringends te zijn op Mother Base, en toen ik daar aankwam, kwam mijn crew me zingend een verjaardagstaart aanbieden. Het was ongemakkelijk, als een spontane mannenknuffel die niet helemaal lekker uit de verf komt, maar het was Kojima ten voeten uit. Voordat ik überhaupt doorhad dat ik jarig was, was hij de eerste die me feliciteerde. En dat, mijn vrienden, is gewoon fucking cool!



SAMUELS FAVORIETE MGS V MOMENT

Een van de belangrijkste argumenten die de haters van The Phantom Pain aanhalen wanneer ze de genialiteit van deze game proberen te ondermijnen, is het feit dat twaalf van de vijftig Story Missions bestaan uit moeilijkere, beperktere versies van eerdere missies.
Ironisch genoeg ervoer ik een paar van de beste momenten precies tijdens díe missies, zoals heel nummer 40, wat de EXTREME-versie is van de boss battle tegen de sniper Quiet. Wat dit inhoudt, is dat Quiet je niet alleen in een milliseconde spot, maar dat een raak schot van haar ook meteen Game Over betekent. Ook is ze hier niet meer vatbaar voor 'creatieve oplossingen'; zo springt ze deze keer weg voor bombardementen. Met andere woorden: om deze missie te halen, heb ik wérkelijk als een haast bovennatuurlijk goede sniper moeten spelen, door haar schoten uit te lokken en haar vervolgens te raken in de luttele seconden dat zij moest herladen.
Zeggen dat het S-ranken van die missie voor mij geherdefinieerd heeft wat 'op het puntje van je stoel zitten' betekent, is een understatement. Het mooie aan al die gehate EXTREME, SUBSISTENCE en TOTAL STEALTH missies is dan ook dat ze al het speelgoed van de speler wegnemen, zodat hij of zij op een compleet ander soort creativiteit en skill moet vertrouwen, zonder de essentie van de game te verloochenen. Meesterlijk gamedesign.



NINO'S FAVORIETE MGS V MOMENT

Geen van mijn favoriete MGS V momenten is te beschrijven zonder belangrijke plotelementen te spoilen, dus ik ga voor de makkelijke uitweg en kies de algemene gameplay als mijn 'lievelingsmoment'.
In tegenstelling tot elk ander deel in de serie is MGS V een genot om te spelen. Elke basis die je infiltreert, elke bewaker die je omlegt, elk dier dat je met een fulton naar je basis stuurt: alles wat je in MGS V doet, is leuk.
Normaal heb ik een stronthekel aan stealth. Het is namelijk ontiegelijk lastig om een goede stealthgame te maken en de meeste ontwikkelaars falen daar dan ook in. Tel daarbij op dat ik het gewoon niet leuk vind om als een angsthaas rond te kruipen en je hebt een goede formule voor een Metal Gear hater in spé.
Het siert MGS V dan ook dat zelfs een stealth hater als ik op zijn wenken wordt bediend dankzij het gigantische aanbod van wapens, gadgets en andere middelen die de game je geeft om elke situatie naar eigen inzicht op te lossen.
Ik had voor Ground Zeroes nooit verwacht dat open world stealth een ding zou worden, maar Kojima en co. hebben dit genre bedacht, gemaakt en geperfectioneerd. Een terechte GOTY, dus.

NIET IN DE TERUGBLIK

• Andere kansmakers voor Gratis Game van het jaar waren **The Walking Dead: No Man's Land** en **Pac-Man 256**. Graddus vulde in 'gratis games zijn kut en voor zwervers'.

• Het moeilijkste dit jaar was het uitzoeken van de beste antagonist en protagonist, aangezien de keuze nogal mager was. Want met keuzes zoals '**Hitler**, in **Zombie Army Trilogy**' van Graddus, '**Nino de Vries**' (raad eens van wie) en '**Arjan Robben**' van JJ was Wouter niet tevreden.

• In de categorie die gebaseerd is op onze rubriek Ook Gespeeld, kwamen een hoop pareltjes langs: **Galak-Z** van Nino, **Geometry Wars 3: Dimensions** van Florian en **Puzzle & Dragons** van Jurjen bijvoorbeeld.

• In de categorie 'Valt Steeds Net Naast de Prijzen' is **Undertale** de grote winnaar. De game kreeg meerdere nominaties voor 'Best Geschreven' en ook eentje voor 'Beste Muziek'. Overigens waren al deze nominaties van Nino en Jurjen, de enigen op de redactie die genoemde game gespeeld hebben. ✖

PU Tjeerd
MGS was de meest allround vette en solide release dit jaar 10:28

Pun intended 10:28

Jan Meijroos
Plus die limited MGSV playstation 4 die ik van Konami heb gehad telt natuurlijk ook mee 10:28

Geintje 10:29

PU Wouter
Ja, dat moet je er wel ff bij zeggen, Jan! 10:29

Mensen geloven dat zonder moeite! 10:29

Jan Meijroos
They do!! 10:29

Ik tel 6x MGSV dus we zijn er uit, right? 10:30

Ik kan me niet voorstellen dat JJ, Floor en Graddus metal Gear niet heel erg tof vinden 10:31

PU Wouter
Okay, Graddus en Floor, ya snooze ya loose! 10:31

Jan Meijroos
😮 10:31

PU Jurjen
Mijn GOTY is Mario Maker, Wouter. Undertale op de 2e plek. 10:32

Nino de Vries
Hipster! 10:32

PU Wouter
Nino: social justice warrior en eeuwige verdediger van de rechten van de hipster. 10:33

Samuel Cassado
Geweldige titel. Speelt perfect, gepolijst tot een glans, revolutionair qua uitvoering, etc. 10:33

Jan Meijroos
Nino: clicker games for life 10:34

Nino de Vries
Zag vanochtend nog een gast in de metro Adventure Capitalist spelen 10:34

Jan Meijroos
hebben jullie geknuffeld? 10:35

Nino de Vries
Hoeveel Clicker Heroes heb je gespeeld Jan? 10:41

Jan Meijroos
Na 2 varianten NAV van jouw artikel was ik er heel snel klaar mee 10:42

Nino de Vries
Je moet er ff inkomen 10:42

Beetje als een goeie wijn of een whiskey die je moet leren drinken 10:42

Jan Meijroos
dat zei je moeder vanacht ook 10:42

Samuel Cassado
Ik denk dat de discussie nou wel rond is, toch? 10:43

? 10:43

Jan Meijroos
Zeker. 10:43

MGSV it is! 10:43

PU Wouter
Ja, als we Clicker Heroes gaan vergelijken met whiskey, dan zijn we wel klaar, ja. 10:44



Jarenlang was Knights of the Old Republic 2 - The Sith Lords Wouters rolmodel van teleurstellende sequels en haatte hij Obsidian met een vurige passie (totdat New Vegas uitkwam). Niet omdat hij graag haat, maar omdat hij zo ontzettend veel liefde heeft voor diens voorganger: het heilige KotOR.

WOUTER Z'N GAME-MONUMENT

STAR WARS KNIGHTS OF THE

Ik had niets dan hype in m'n lichaam over Star Wars: Knights of the Old Republic toen ik de la van m'n Xbox sloot, de eerder genoemde game bevattend. Ik had natuurlijk allang het verband gelegd tussen de ontwikkelaar van deze game, BioWare, en mijn favoriete game allermozzerfokking tijden, Meneer Keizer en Generaal Da Baldur (dat is m'n koosnaampje voor Baldur's Gate).
Laten we wel wezen; we schrijven 2003 en ik wist destijds ongeveer evenveel over games als ik nu van kleding weet - lerende, maar nog steeds fucking ver van een fashionista -, maar besefte dondersgoed dat dit meer zou zijn dan een leuk Star Wars spelletje. Nee, dit was een game die Power Unlimited mij had aangeraden als een van de musthaves voor mijn favoriete platform, waarbij Steven het bejubelde als 'niet alleen de beste Xbox RPG tot op heden, maar ook verreweg het beste Star Wars spel ooit gemaakt'! Bij Mace Windu's paarse lightsaber, dat is me toch een bewering!



Maximale voorpret

Mijn hype werd alsmaar heftiger en heftiger naarmate de game vorderde, en dan heb ik het niet eens over daadwerkelijke gameplay, maar alleen de character creation al. De eerste zware keuze volgt al na luttele seconden, want dan heeft KotOR het gore lef om me te vragen wat voor klasse ik wil zijn. Weet ik veel! THE PRESSURE!
Veel te lang dacht ik na of ik de daarop volgende tientallen uren in de laarzen van een Scoundrel, Soldier of Scout zou wandelen, rennen en battelen, waarbij ik zelfs een aantal keer stappen terug nam om m'n keuze te herzien. Een hoofdje voor m'n avatar kiezen ging me vrij gemakkelijk af, maar daarna

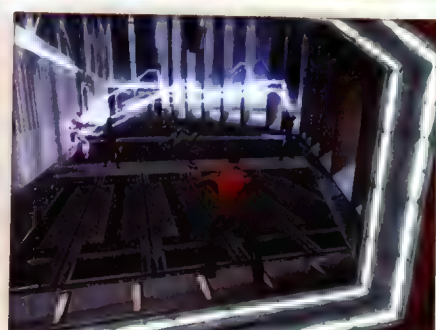
"Ik was echt verloren vanaf het moment dat ik de Endar Spire beschoten zag worden."

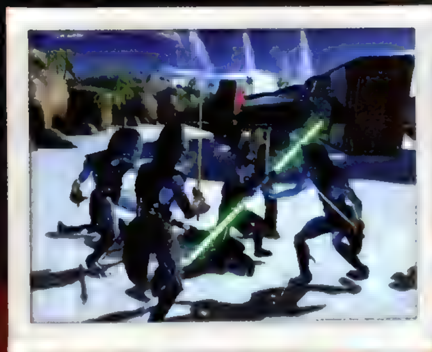
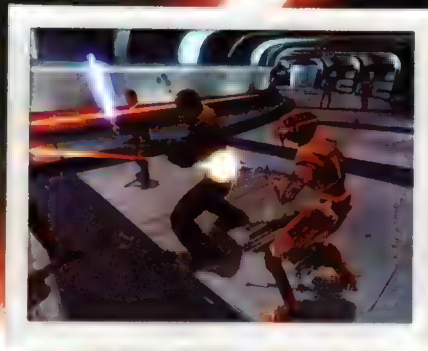
was het de beurt aan Attributes verdelen en dat is ongeveer het moeilijkste wat ik deed sinds de toets kansberekening wiskunde A1 op 't VWO... iets dat destijds nog maar enkele jaren geleden was overigens. Het voelde als een van de grootste beslissingen die ik ooit had gemaakt in een game, maar oh man, wat was ik nog een Jon Snow.
Na misschien wel een uur geworsteld te hebben met het verdelen van punten over Strength, Dexterity, Constitution, Intelligence, Wisdom en Charisma, kwamen de skills (hulplijn ingeschakeld) en feats (hoofd gebroken) nog langs. Inmiddels was het, als ik het me goed herinner, al drie uur 's nachts en moest ik überhaupt nog beginnen met de game. Gelukkig was ik een nachtmens (dat ben ik nog steeds ondanks dat m'n baan tegen mijn natuur ingaat) en zou ik nog vele nachten volledig meemaken dankzij KotOR. Regelmatig net zo lang tot die kutvogels begonnen te fluiten en ik met tegenzin m'n bed opzocht...



Space Magic

Ik was echt verloren vanaf het moment dat ik de Endar Spire beschoten zag worden. De magie van Star Wars is in dit superkorte cinematicje namelijk ontzettend duidelijk aanwezig, terwijl het tegelijkertijd nieuw en vers is. Natuurlijk is een wijd shot van een groot ruimteschip dat verwikkeld is in een spacebattle een cliché intro voor iets van Star Wars, aangezien volgens mij wel twintig verschillende media met variërende maten van succes op deze manier naar A New Hope verwijzen. Maar dit was anders, dit voelde als een nieuw begin in de geschiedenis van iedereens favoriete scifi sprookje.
Gek genoeg speelt het zich juist 4000 jaar (nogal overdreven getal, maar dan weet je in ieder geval zeker dat je niet fuckt met de canon) vóór de Original Trilogy af, omdat BioWare daarmee meer creatieve vrijheid dacht te hebben. En dat hadden ze zeker, hoewel Knights of the Old Republic alsnog een mix van verhaalelementen uit beide trilogieën is; een extreem geslaagde welteverstaan. Zo zit er een plottwist in die als de grootste verrassing uit de geschiedenis van games gezien wordt en duidelijk geïnspireerd is door een zekere onthulling tegen het einde van The Empire Strikes Back... Iets met een zoon.
Bijna alles is op deze manier beïnvloed door Star Wars, maar in praktisch alle gevallen weet BioWare het een




E OLD REPUBLIC



slimme slinger te geven waardoor het verrassend en vers is, in z'n geheel een vergelijkbare epiek tot gevolg. Knights of the Old Republic is een saga op zichzelf... verhaaltechnisch misschien wel een betere dan de prequel trilogie.

Dik Star Wars

Terwijl je op jacht gaat naar Balista om samen met haar de Sith Lord Darth Malak te verslaan, komt de Star Wars-heid in dikke, fijne brokken op je af. Al snel krijg je een perky Twi'lek meisje en haar Wookie vriend als companion, knok je tegen Gamorrean varkens, krijg je een Rancor op je dak en ben je getuige van vernietiging op planetair niveau. En dat is nog maar het begin van de game...

Want hoewel je dan al een paar heerlijke gesprekken tussen je companions hebt gehoord, je jezelf en je wapens al flink geupgrade hebt en er verschillende soorten gameplay langs zijn gekomen (een kaartspel, een soort pod racen, een spacebattle met de Ebon Hawk), moeten de echte plottwists en de lastigste keuzes nog komen. Je hebt op dit moment nog geen idee hoe hard deze game je gaat verrassen, welke plekken je nog gaat bezoeken en welke fantastische characters je pad nog gaan kruisen.

Sterker nog, nadat je minstens tien uur op de eerste planeet, Taris, hebt gespendeerd, zie je pas voor het eerste de grote antagonist van de game, de evil bastard Darth Malak, en

"Een plottwist die als de grootste verrassing uit de geschiedenis van games gezien wordt."

is het je eindelijk duidelijk hoe serieus deze shit is. Daarna vertrek je naar een nieuwe planeet en dat was een nieuw begin middenin de game zoals alleen BioWare dat kan, vergelijkbaar met het moment in Dragon Age: Inquisition als je Skywatch onder je beheer krijgt. Je ziet de mogelijkheden, je verliest jezelf steeds verder en het is glorieus!

Het Star Wars monument

Eigenlijk is Star Wars: Knights of the Old Republic 2 - The Sith Lords verre van een slechte game (ondanks diens achterlijk lange titel die je nauwelijks in één adem kan uitspreken) integendeel zelfs, het was een moedig vervolg van Obisidian, duisterder en gewaagder dan z'n voorganger, die helaas te snel ontwikkeld werd. En ja, veel verbleekt bij hetgeen ze moesten evenaren. Zoals ze in het Engels zeggen: It was a tough act to follow.

Want Knights of the Old Republic is inmiddels nog meer dan Steven destijds in 2003 beweerde. Het is nog steeds het beste Star Wars spel ooit, zeker door de manier waarop het met respect en originaliteit omgaat met het bronmateriaal, waarbij BioWare op handige wijze heeft gegoocheld met bestaande elementen en gemixed en gematched om nieuwe te creëren. Maar nu, twaalf jaar later, mogen we het ook een van de beste RPG's ooit noemen. En voor mij is het heilige KotOR waarlijk een monument. ✖



VOOR EEN TIENTJE!

Voor een tientje kan je Star Wars: Knights of the Old Republic op Steam kopen, en dat is natuurlijk schandalig weinig geld voor een Game-Monument.

Hou je van RPG's en van Star Wars, je hebt nog een uurtje of vijftig over en je hebt deze titel nog geen kans gegeven, schaf het digitale meesterwerkje dan ook blind aan, want hij is niet eens hopeloos verouderd, ofzo.

STAR WARS LOV

Je zou denken dat iedereen met ook maar een greintje fantasie, interesse heeft in het SW-universum. Maar terwijl de liefde voor Star Wars bij sommige redacteuren door de poriën naar buiten klotst, halen anderen hun schouders op voor a galaxy far, far away. Leest & huivert!

Met Episode VII (bijna) in de bioscopen, het recent verschenen Star Wars Battlefront en de complete Star Wars hype-trein die voorlopig zal blijven doordenderen, vroegen we ons hardop af: hoe groot is de liefde dan wel haat bij de PU-redactie voor het door G. Lucas geschapen universum? Commissie Force Power stelde een aantal vragen op, en hieronder lees je de voorspelbare, verrassende en schokkende antwoorden.

OP EEN SCHAAL VAN 1 TOT 10: HOE GROOT IS JE LIEFDE VOOR STAR WARS?

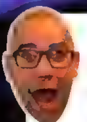


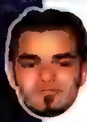
HEB JE AL BIOSCOOPKAARTJES GEREGELD VOOR 16 DECEMBER?


Dat is geregeld, ja.


Zelfs al zou ik vrijkaartjes krijgen, zou ik er nog niet naartoe gaan.


Dat moet nog kortgesloten worden met vrienden.


Yup! Heb een voorstelling om 16:40 op de releasedag, omdat die om 20:00 al binnen minder dan een fucking oogwenk uitverkocht was.


Nee, want ik ga de film vlak voor de première zien in een buurtbioscoop waar vrienden van me werken :)


Ik wil Episode VII wel zien, maar dat constante Star Wars gepijp werkt alleen maar averechts op mij. Van de zes films zijn er drie leuk, maar dat zijn meteen de drie oudste, dus ik snap niet waarom iedereen over elkaar heen valt om te schreeuwen dat ze 16 december naar de bios gaan.


Ja, voor een andere film.


Nee, maar da's wel een goed idee eigenlijk.

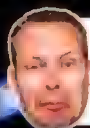

Ja, die liggen in een kluis, naast m'n lightsaber en selfie met Yoda.



ERS OF HATERS?

HEB JE ALLE STAR WARS FILMS GEZIEN?


Hell yeah! Sowieso had ik de eerste trilogie op VHS. Inmiddels zijn alle films op Blu-ray meerdere keren bekeken.


Alleen de eerste drie, wat dus de laatste drie zijn... Wie verzint dat?


Alles, inclusief films als Clone Wars, de twee Ewok-films en de Star Wars Christmas Special.

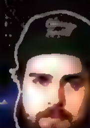

Oh jazeker, meerdere keren zelfs.


Allemaal een keer of dertig. Of misschien wel veertig.

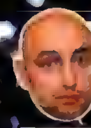

Allemaal natuurlijk! Ben toch geen barbaar?!


Ik heb jarenlang in een videotheek gewerkt en dus heb ik er wel een paar gezien. Wat een baggerfilms.


De eerste trilogie heb ik minstens tien keer gezien. De prequel trilogie een keer of drie.


Ja: drie vette films en drie misbaksels.

HOEVEEL STAR WARS GAMES HEB JE GESPEELD?

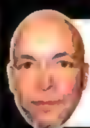

Heel wat. Zeker 25. Als het er niet meer zijn.

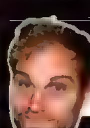

Een stuk of tien. Alleen de beste.


Geen een. En daar ben ik trots op.


0,0. Net als de films heb ik de games nooit leuk gevonden, en godzijdank heb ik ook nooit een Star Wars game hoeven reviewen.


Ontzettend veel. Begon op de PC met spellen als Dark Forces en X-Wing vs Tie Fighter, en vervolgens ben ik op de consoles verder gegaan met games als Rogue Squadron en Shadows of the Empire.


Een stuk of twintig, schat ik.


Acht.


Geen idee. Vast wel een paar, I guess.

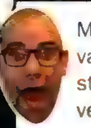

Een stuk of vijftien.

HEB JE OOK STAR WARS GOODIES/MERCHANDISE?


T-shirts, action-figures, een Boba Fett mok (thanks Wouter), maar my pride & joy is de lightsaber van Darth Vader die ik gekregen heb tijdens mijn bezoek aan de Skywalker Range in San Francisco. Die prijkt trots in mijn kantoor.


Ik heb in een doos in opslag een hele SW-verzameling, man. Van speelgoed en strips tot collectible cards, noem het maar.


Ooit had ik een vitrinekast vol Chewbacca's, maar ik spaar al ruim tien jaar helemaal niks meer. Hoef ik ook niets af te stoffen. Ik vind het wél leuk om te zien hoe m'n kids met hun Star Wars speelgoed spelen.


Meerdere caps, een aantal vette truien, figurines (niet alleen van Infinity), stapels T-shirts en m'n grootste trots is de duurste LEGO Star Wars set ooit die ik aan m'n vriendin heb gegeven voor het vijfde jubileum van onze relatie: de Ewok Village.


Nee, helemaal niets. Niet eens een cap!


Nee.


Ik heb ooit als klein kind originele SW-poppetjes gekregen. Want ja, je wilde erbij horen. Die schijnen nu big money waard te zijn. Heb ik er in ieder geval nog iets aan gehad.


Nee, natuurlijk niet.


Teveel om op te noemen. Maar mijn trots is toch wel de LEGO-versie van Mos Eisley. ✖

Blade & Soul

ALIE GAAT HARD BIJ NCSOFT

Na het eindeloos spelen van Guild Wars en WildStar was Alie vreselijk benieuwd naar Blade & Soul, de nieuwste MMORPG van NCSOFT. Wat begon als een uitnodiging deel te nemen aan een technische alfa zou uiteindelijk uitgroeien tot een bezoek aan het bedrijf in Zuid-Korea en een bijbehorend avontuur dat ze nooit meer zal vergeten.

Als Jan me belt, maakt mijn hart altijd een klein sprongetje. En ondanks de weergaloze looks van mijn hoofdredacteur heeft dat meer te maken met het feit dat hij bij extra leuk nieuws altijd de belfunctie van zijn telefoon gebruikt. Toen zijn naam echter een paar weken geleden in mijn telefoonschermpje te zien was, wist ik nog niet dat zijn belletje zou leiden tot een van de mooiste avonturen van mijn leven.
Jan vroeg namelijk of ik een weekje naar Zuid-Korea wilde om nader kennis te maken met *Blade & Soul*, de nieuwste MMORPG van NCSOFT. Ook zouden we het eSports World Championship van deze game live meemaken en een bezoekje brengen aan de Global Game Exhibition G-STAR.



weetje • weetje

Er heerst een gezonde concurrentie tussen de verschillende ontwikkelaars die NCSOFT in de arm neemt voor hun games; zo stellen ze zich allemaal ten doel om Lineage, de grootste titel van het bedrijf ooit, te verslaan.

Met een grote lach op mijn gezicht liet ik Jan weten dat ik mezelf graag wilde opofferen voor deze trip. Iemand moest het per slot van rekening doen, toch?

VRIENDEN EN SOJU

Na een uurtje gestrest heen en weer rennen op het vliegveld van Seoul hoorde ik ineens iemand mijn naam roepen. Voor me stond een Koreaanse man die overduidelijk vreselijk opgelucht was dat ie mij had gevonden. Snel nam hij me mee naar buiten waar vier gamejournalisten mij vanaf de overkant van de weg luidkeels verwelkomden. In de auto met mijn vier collega's begon het Koreaanse avontuur pas echt. We lieten het vliegveld achter ons om op weg te gaan naar het Silicon Valley van Seoul, waar niet alleen het hoofdkantoor van NCSOFT is gevestigd, maar tevens ons schitterende hotel.
Onderweg werden we getrakteerd op schitterend uitzichten met hoge wolkenkrabbers, lange bruggen en volle snelwegen.
Na een warm welkom door de NCSOFT-ploeg en een heleboel soju, een typisch Koreaans alcoholisch drankje gemaakt van rijst, viel ik die eerste nacht heerlijk in slaap in mijn kingsize bed.

OP BEZOEK BIJ NCSOFT HQ

De tweede dag van onze reis stond in het teken van een tour door *het hoofdkantoor van NCSOFT*. Dit reusachtige gebouw is twee jaar geleden in gebruik genomen en van letterlijk alle denkbare gemakken voorzien, zoals *een compleet uitgeruste gym*, een bibliotheek met duizenden boeken, cd's en dvd's, en een auditorium waar werknemers een potje pingpongen en in het weekend kunnen trouwen.
De meeste indruk maakten echter de mensen op de werkvloer op me. Twee verdiepingen vol met artiesten, programmeurs en andere ontwikkelaars die allemaal werkten aan Blade & Soul. *De muren waren bezaaid met artwork*, de bureaus volgestouwd met figurines en de individuele werkplekken afgedekt met een soort groene parasolletjes in de vorm van bladeren. Deze bonte omgeving stond in opmerkelijk contrast met de volledige stilte op de afdeling en *de opperste concentratie waarmee iedereen aan het werk was*.

















Misschien had het te maken met de aanwezigheid van westerse journalisten (de eerste keer in de geschiedenis van het bedrijf!), maar ik vermoed eerder dat het discipline is en vooral de trots die men haalt uit het harde werk.

BLADE & SOUL

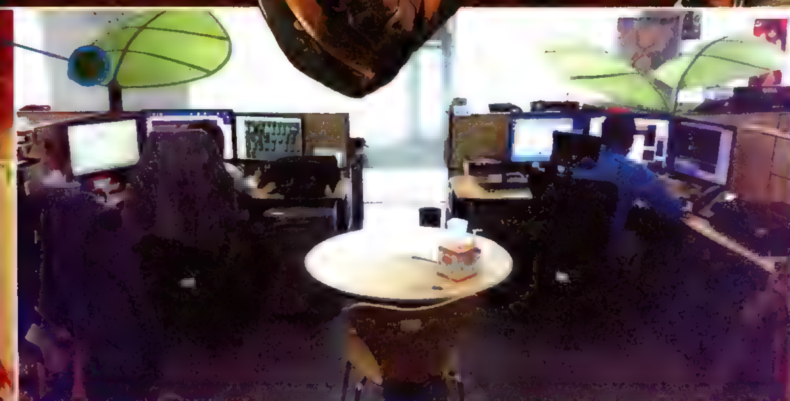
Blade & Soul is al een paar jaar uit in Azië, maar komt nu dus ook eindelijk naar het Westen. Bij NCSOFT wil men hun games in de toekomst graag gelijktijdig wereldwijd uitbrengen, vooral nu de markt steeds meer openstaat voor het gebruik van MMO-elementen. Het lokaliseren van een game is echter geen simpele aangelegenheid, zeker omdat dit voor NCSOFT veel meer betekent dan het omzetten van de taal. De game wordt namelijk in z'n geheel aangepast voor de westerse markt; door gebruik te maken van de feedback en logs van spelers heeft men bijvoorbeeld de droprate in *dungeons* verhoogd, evenals de hoeveelheid xp die quests opleveren.
Een veelgehoorde angst tijdens deze trip was dat Blade & Soul wellicht 'te Aziatisch' zou zijn voor de westerse markt. Dat slaat in dit geval, zoals je in de alinea hierboven kon lezen, dus niet op voor ons frustrerende elementen, zoals het eindeloos moeten grinden van vijanden, maar meer op de gehele look en feel van de game. Denk hierbij aan het feit dat je je avontuur in de MMORPG begint in een dojo en *dat je personage kan zweven op de wind.*
Persoonlijk vond ik het echter verfrissend een game in mijn favoriete genre te spelen die afstand neemt van de (westerse) standaard.
Een andere reden dat ik zo gecharmeerd ben van Blade & Soul heeft te maken met de combat die geïnspireerd is door oosterse martial arts, zoals je die bijvoorbeeld kent uit films als Crouching Tiger, Hidden Dragon. De vloeiende en op combo's gerichte combat voelt aan als die in fightinggames, maar dan wel een stuk complexer en vooral persoonlijker, omdat je deze op velerlei manieren in kunt kleden en aan je voorkeuren aan kunt passen. Gelukkig mondt dat in het geval van Blade &

weetje • weetje
Een derde game waar NCSOFT op dit moment aan werkt, is Lineage Eternal. Deze MMORPG zal zich 250 jaar na de gebeurtenissen uit de eerdere games afspelen.



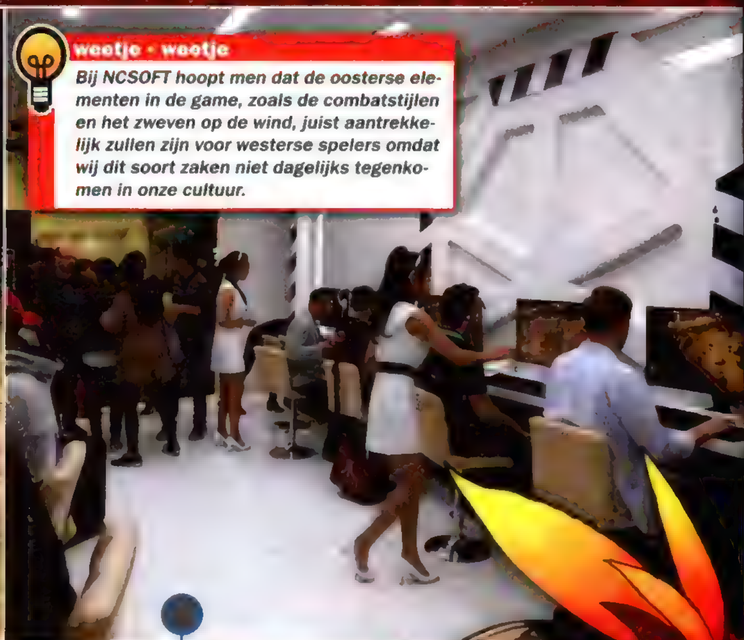


weetje • weetje
Aangezien ik al spuugmisselijk word van games met een first-person view, vond ik het best spannend PlayStation VR voor de eerste keer te proberen, maar wonder boven wonder heeft mijn maag zich niet één keer omgedraaid!









weetje • weetje
Bij NCSOFT hoopt men dat de oosterse elementen in de game, zoals de combatstijlen en het zweven op de wind, juist aantrekkelijk zullen zijn voor westerse spelers omdat wij dit soort zaken niet dagelijks tegenkomen in onze cultuur.

Soul echter niet uit in een overvolle action bar, maar juist in een beknopte skillset en een overzichtelijke user interface.
De combat in Blade & Soul komt uitermate goed tot zijn recht in de *1vs.1-duels*, die er snel, dynamisch en spectaculair uitzien, en je als speler behoorlijk competitief maken. Aangezien de community mijn ervaring hierin deelde, groeide het PvP-gedeelte in de game vooral door hun toedoen uit tot een ware eSports favoriet.
Om te laten zien hoe groot Blade & Soul is als eSportsgame, nam NCSOFT ons mee naar Busan waar we in een grote arena mochten kijken naar de (halve) finale van het World Championship.

I WILL ALWAYS LOVE YOU

Om in Busan te komen, moesten we Seoul per trein verlaten. Tijdens mijn reis zag ik het landschap langzaam veranderen: *van bomen getooid in schitterende herfstkleuren* via onder water staande rijstvelden en heuvels bezaaid met kleine huisjes tot aan grote havens vol containers en schepen, om uiteindelijk aan te komen in ons hotel *pal aan zee*.
Om bij te komen van de vier uur die we zittend door hadden gebracht, werden we in de bar van ons hotel getrakteerd op een ijskoud Kirin biertje, waarvan het schuim bevroren is tot een soort sorbet. Op de achtergrond speelde een bandje met twee zangeressen uit de Filipijnen wat fijne rock ballads uit de jaren '80. Gelukkig mochten er ook verzoekjes ingediend worden, zodat ik na nog een aantal Kirins de longen uit mijn lijf heb gezongen bij Don't Speak van No Doubt en I Will Always Love You van Whitney Houston.

weetje • weetje
Wanneer Koreanen gefilmd worden, duiken ze massaal weg achter hun handen of sjaal. Voor ons gezelschap geheel onbegrijpelijk, aangezien wij juist ontzettend ons best deden onze 15 seconds of fame te pakken. Onze tolk legde uit dat de mensen eigenlijk gewoon erg verlegen zijn... Aww.

WERVELWIND - DE MUSCIAL

Een paar dagen voor vertrek naar Zuid-Korea kreeg ik het schema van de trip toegestuurd door de mensen van NCSOFT. Voor het grootste gedeelte bestond dit uit vrij gebruikelijke aangelegenheden, zoals het afnemen van interviews en het checken van Blade & Soul. Natuurlijk keek ik ontzettend uit naar het bezoek aan het hoofdkantoor van NCSOFT en de kans om de World Championship en *G-STAR* te bezoeken, maar het meest geïntrigeerd was ik door dat ene woordje dat genoteerd stond op vrijdag: 'musical'.
Ik had werkelijk van alles bedacht, van een Koreaanse uitvoering van Les Misérables tot een aflevering van de anime van Blade & Soul, maar het werd uiteindelijk *een spectaculaire uitvoering van de storyline van de MMORPG*. Het optreden met professionele zangers, dansers, acrobaten, musici en meer, voltrok zich op een schitterend ingericht podium met vlammenwerpers en lichteffecten. Er kwam hard rock voorbij, maar ook tapdans en rap.
Na afloop had ik nauwelijks een idee in welke wervelwind we terecht waren gekomen, maar iedereen was het er unaniem over eens dat het geweldig was.



weetje • weetje
Blade & Soul heeft de PvE-liefhebber eveneens genoeg te bieden; zo zijn er pittige dungeons die je met zes man kan doorlopen. Leuk hierbij is dat de MMORPG niet werkt met de 'heilige drie-eenheid' en een specifieke samenstelling van je team dus niet per se nodig is.









MAMA, IK BEN OP TV!

Wat heb ik genoten van de twee avonden die we doorbrachten in de eSports arena van Busan voor de ***World Championship Blade & Soul***. Uiteraard verstond ik geen woord van alles wat er door de presentatoren zo enthousiast geschreeuwd werd en nog minder begreep ik van wat er geschreven stond op de vele bordjes met berichtjes die het publiek omhoog hield, maar blijkbaar is dat niet eens nodig om alsnog vanaf het puntje van je stoel op te gaan in de matches.

Omdat eSports in Zuid-Korea echt een ding is, werd dit Blade & Soul World Championship live uitgezonden, en kon ik zomaar ***mijn debuut op de Koreaanse tv*** maken.

In de verre toekomst ziet men bij NCSOFT graag dat eSports de status van een 'echte' sport krijgt. Men denkt dat er plek voor is, dat spelers er klaar voor zijn en dat het simpelweg aan ontwikkelaars en uitgevers is om een groot podium te bieden aan eSports.

In de lange aanloop naar dit moment is het bedrijf in ieder geval druk bezig om van het Blade & Soul World Championship een globale aangelegenheid te maken, zodat er volgend jaar eveneens Europese en Amerikaanse teams mogen meedoen aan het toernooi.

MISCOMMUNICATIE EN NACHO'S

Een van mijn collega's wilde een cadeautje scoren voor zijn vriendin en als je een van de weinige (lees: twee) vrouwen bent op zo'n trip, kun je erop wachten dat je meegesleept wordt om je mening te geven over tientallen crèmes, maskers en parfums. We belandden met deze missie in een winkel die in eerste instantie deed denken aan een V&D of Bijenkorf, maar uiteindelijk bleek te bestaan uit honderden piepkleine winkeltjes, die weliswaar één dak deelden, maar zeker geen kassa. Hetgeen mijn collega en ik aanzagen voor behulpzaamheid van een horde achter ons aanhobbelend winkelpersoneel bleek dus eigenlijk een poging om ervoor te zorgen dat we niet te ver af zouden dwalen met onze armen vol spullen die we her en der hadden opgepikt...

Ik kan jullie nog tientallen voorbeelden geven van miscommunicatie met de Koreaanse bevolking, maar het gebeurde gelukkig ook vaak genoeg dat de twee culturen op een perfecte manier bij elkaar kwamen. Ik heb bijvoorbeeld het lekkerste Mexicaanse eten dat ik ooit geproefd heb in hartje Busan gegeten. Of wat te denken van die middag waarop twee Jehova's ons kennis wilden laten maken met hun geloof en mij een Nederlands boekje in mijn handen drukten! En geloof me; een Heineken smaakt 't lekkerst na ***een kommetje zeer pittige noedelsoep***.



weetje • weetje

Gekscherend stelden de mensen van NCSOFT dat we in Nederland minder geïnteresseerd in eSports zijn, omdat we ons te veel bezig houden met voetbal.

GLOBAL GAME EXHIBITION G-STAR

Bij NCSOFT gelooft men heilig in de groei van de PC-markt en online gaming als geheel. Zodoende stoomt men niet alleen Blade & Soul klaar voor een westerse release, maar werkt men tevens aan diverse andere games, zoals Master x Master (MxM).

Het gaat hier overigens niet om een MMORPG, maar om een action shooter/MOBA met verschillende PvE- en PvP-modi.

De game belooft vooral een stuk toegankelijker te worden dan genregenoten als LoL en DotA 2, en aangezien de game meerdere genres samenbrengt, ook interessanter voor een groot publiek. Uniek aan MxM is dat je twee personages kunt kiezen waartussen je tijdens een match kunt switchen, zodat actie en strategie binnen een tel geheel kunnen veranderen.

Ik mocht MxM even spelen tijdens de Global Game Exhibition G-STAR, alwaar ik mijn collega's begeleidde naar een vlekkeloze overwinning. De conventie bood echter nog veel meer om ons mee te vermaken. Zo heb ik een potje elektronisch gedart, me minstens een kwartier vergaapt aan een Quiet-lookalike die belaagd werd door tientallen fotografen en heb ik zelfs even kennisgemaakt met de PlayStation VR-demo London Heist, waarin je als passagier in de auto van een grote, kale gast plots van alle kanten beschoten wordt. In eerste instantie was ik nog lekker aan het prutsen met wat lege blikjes die her en der in de auto verspreid lagen totdat deze plaatsmaakten voor een gun waarmee ik de slechteriken van hun motorfietsen moest knallen.



weetje • weetje

Blade & Soul wordt een free-to-play game, en absoluut zonder pay-to-win-systeem. De zaken die je in de game kunt kopen, zijn puur cosmetisch.

JAN, WANNEER MAG IK WEER TERUG?

Mijn weekje Zuid-Korea eindigde met een doorgehaalde nacht, grotendeels doorgebracht op het strand. Rond vier uur 's ochtends namen we afscheid en stapte ik in een busje dat me naar het treinstation zou brengen.

Kijkend naar de opkomende zon realiseerde ik me hoezeer ik dit land en de mensen zou missen... Gelukkig kan ik vanaf 19 januari op elk moment ***Blade & Soul opstarten en me weer even in Zuid-Korea wanen***. ✖

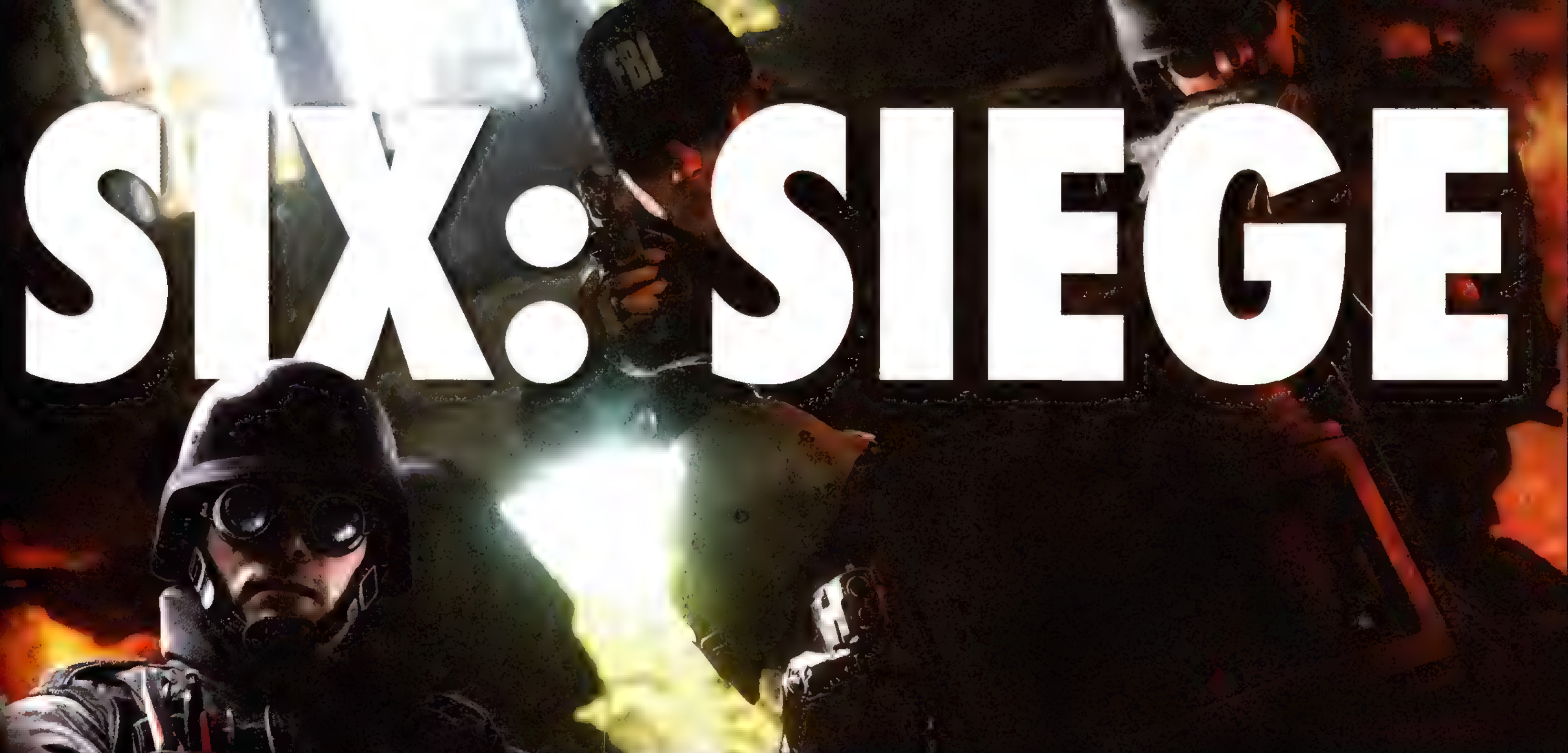


RAINBOW

XBOX ONE | PS4 | PC | REVIEW



SIX: SIEGE



Toen Tjeerd terugkwam van zijn Rainbow Six: Siege reviewtrip in Londen, vroegen we ons af wat hij daar in hemelsnaam allemaal had uitgespookt; hij bleef namelijk maar lullen over zijn avonturen in een stripclub met dubieuze gaten in de muren...



Het is stil in de stripclub. Overal om ons heen zijn deuren en ramen dichtgetimmerd, barricades opgezet, boobytraps geplaatst en prikkeldraad neergelegd. Iedereen houdt zijn adem in, wachtend op wat er komen gaat.
Op de verdieping boven ons horen we plotseling voetstoppen, er zoeft wat langs de muren en het hele gebouw schudt op zijn grondvesten als er iets op wordt geblazen. Iedereen kijkt verschrikt om zich heen, maar onze verdediging is nog intact. Ik heb een gaatje in de muur geschoten en heb uitzicht op een gang, maar de vijand (in dit geval een team van vijf Duitse journalisten) kan van alle kanten komen. Gelukkig is m'n team op elkaar ingespeeld en wordt mijn rug gedekt. Dit is misschien campen, maar oude multiplayer etiquette geldt hier niet; alles is geoorloofd om te winnen en campen mag, nee, moet.

Clusterbommen

Door het gaatje zie ik een hoofd om het hoekje gluren en binnen een seconde is de Duitser omgelegd. De spanning is voelbaar en als er een raampje in wordt getikt, begint mijn Vlaamse teamgenoot te sproeien met zijn AK. Hij raakt niks en iedereen begint nu zenuwachtig heen en weer te schuifelen. Het is even stil totdat er *ploef* *ploef* *ploef* klinkt. Iedereen weet wat dit betekent; er worden clusterbommen de kamer binnengeschoten en vanaf dat moment is het paniek, zeker als een teamgenoot geraakt wordt en er een muur wordt opgeblazen. De tweede Duitser valt ten prooi aan onze boobytrap, de derde wordt onthaald op een lading kogels in z'n mik. Mijn tweede teamgenoot sneuvelt ook en ik duik achter de bar. Net op tijd, want boven mij spatten drankflessen uit elkaar door de kogelregen die volgt.



weetje • weetje

Ubisoft heeft al aangekondigd dat het post-launch traject bezaaid is met nieuwe content, bijvoorbeeld met gratis DLC! En dat is goed nieuws natuurlijk.

Situations

De intensiteit van een potje Rainbow Six: Siege is hoog; ondanks dat het voor een groot gedeelte afwachten en aftasten is, verveelt het geen seconde. Momenten zoals ik net beschreef, zul je dus vaak meemaken, en door de grote hoeveelheid aan mogelijkheden en variaties, blijft dat ook iedere keer weer vers aanvoelen.
Wat ik tot nu toe beschreven heb, gaat natuurlijk over de multiplayer van RB Six: Siege, verreweg de leukste modus in de game, maar dat wil niet zeggen dat er geen plezier te behalen is in de andere modi. Ten eerste heb je Situations, de modus die het gemis van een fatsoenlijke singleplayer campagne moet compenseren. Waar ik in de preview een paar nummers geleden sprak over vijf missies die een uitgebreide tutorial vormen, is het wel meer dan dat. Je kunt namelijk in je eentje elf missies spelen die je kennis laten maken met de verschillende operators en maps, waarbij je drie challenges kunt halen.
De missies worden gein- »

troduceerd met botergele cutscenes, die je likkebaardend doen popelen om te beginnen. Het is een toffe manier om in de game geïntroduceerd te worden, want je krijgt direct feeling met de maps en je operative, en bovendien de kans om je een soepele special agent te voelen.

Terrorist Hunt

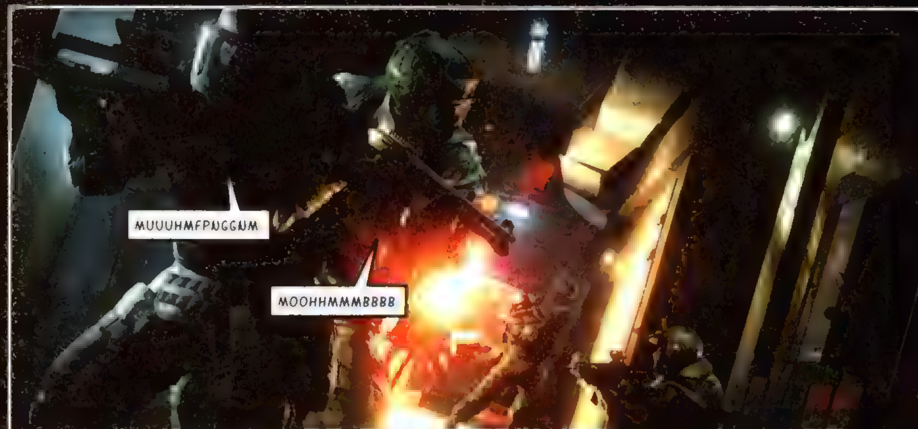
Met het volbrengen van je missies en extra challenges verdien je XP, die je weer uit kunt geven aan het unlocken van nieuwe operatives. Die heb je namelijk hard nodig in de andere modi, zoals Terrorist Hunt, of in de multiplayer.

YOUR MP IS VERY IMPRESSIVE. YOU MUST BE PROUD.

Terrorist Hunt is eigenlijk hetzelfde als Situations, maar dan zonder een specifiek verhaal, met willekeurige objectives en maps. Je kunt hierin de A.I. aanpakken, alleen of met een team tot maximaal vijf man. Dat is in principe best leuk, maar er zijn een aantal zaken die me hierbij stoorden. Zo is de A.I. af en toe een beetje raar, vrij voorspelbaar en bij vlagen gewoon bizar bovennatuurlijk. Zo komt er standaard een wave vijanden op je af als je de bom begint te ontmantelen of een gijzelaar vastpakt, en altijd via dezelfde plek. Op die momenten veranderen ze in lemmingen die zich blind op het objective storten, ook al worden tien van hun makkers op een rijtje neergemaaid.

Als je de moeilijkheidsgraad op Hard zet, weten ze op een of andere manier precies waar jij bent en ook al maak je een omweg deluxe, op het moment dat je één millimeter van je hoofd voorbij een struikje steekt, heb je een kogel tussen je tanden.

"De spanning is voelbaar en als er een raampje in wordt getikt, begint mijn Vlaamse teamgenoot te sproeien met zijn AK."





Dat maakt deze modus op een gegeven moment niet echt meer interessant, zeker niet als je 'm vergelijkt met de multiplayer; want dat is toch echt wel waar Siege om draait, en dat komt vooral vanwege de opzet van de maps en de operatives.

Afwisseling

De kracht van de maps is namelijk dat ze prachtig opgezet, gedetailleerd en veelzijdig zijn, waardoor je telkens weer andere dingen beleeft in dezelfde omgeving. Iedere keer kunnen de 'terroristen' op een andere plek in de map zitten en dan zijn er nog legio mogelijkheden om die plekken te verdedigen en aan te vallen. Daarnaast heb je ook nog te maken met de teams die elke keer weer kunnen bestaan uit verschillende operatives. Aanvallen met twee gasten met een schild pak je natuurlijk anders aan dan met lui die muren kunnen opblazen of die een sniper in het team hebben.

Russisch roulette

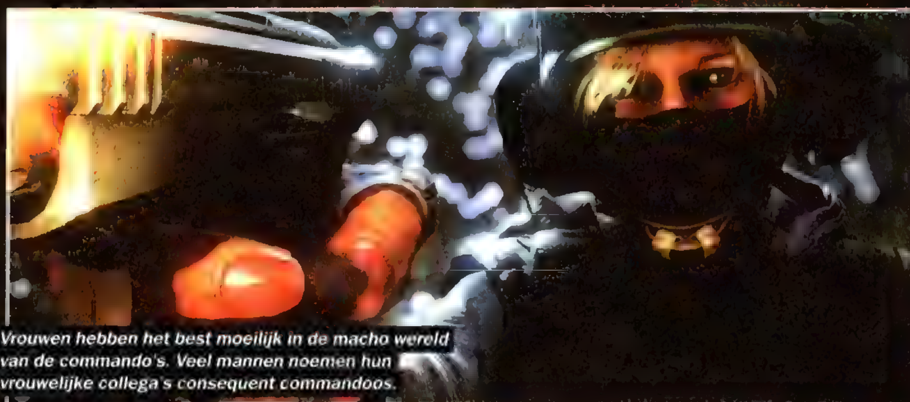
Voor mensen die precies vier vrienden hebben, die fanatiek zijn, houden van tactische multiplayer shooters en die deze game ook gaan kopen, is Siege perfect en kun je 'm zonder nadenken in huis halen.

Het probleem is echter dat deze game daarbuiten te weinig in huis heeft om andere mensen over te halen het spel te halen voor de zestig euro die Ubisoft ervoor vraagt, en het spelen met wildvreemden is toch een soort Russisch roulette, wat vervelende potjes op kan leveren. Hopelijk blijft deze game door eSports relevant en komt er snel een price drop, want als een potje Siege klikt, dan heb je een hele toffe ervaring. En ik gun iedereen z'n momentjes in de stripclub.

GEEN CIJFER?!?

Op het review evenement waar ik was, kon ik drie volle dagen aan de bak met Siege, waarbij ik de game uitgebreid heb kunnen testen op een PC in een netwerkomgeving. Omdat dit vooral een online shooter is, is er dus een belangrijk deel van de game ongetest gebleven voordat deze review naar de drukker moest. Ook heb ik nog niet op een console kunnen spelen en weet ik dus niet hoe het met die versies zit, bijvoorbeeld op het gebied van framerate, maar ook wat betreft matchmaking. Het oordeel over die zaken en het uiteindelijke cijfer vind je daarom op www.pu.nl/rb6siegereview.





Vrouwen hebben het best moeilijk in de macho wereld van de commando's. Veel mannen noemen hun vrouwelijke collega's consequent commandoos.

weetje • weetje

Veel shooters doen het; speciale skins voor je wapens. Vaak kun je die unlocken door goed te spelen, maar in Rainbow Six: Siege kun je die speciale skins voor je wapens alleen kopen in de shop, net als XP boosters, voor echt geld en ingame credits.

SCORE PU.NL

De gameplay staat als een huis, is intensief, spannend en ontzettend geil voor de tactische shooterfans, maar buiten de multiplayer boet de game snel aan kracht in door weinig modi en een matige A.I. En dat is wat ze noemen: te weinig content voor de volle mep.

TJEERD



Als je kan genieten van een goede pot tactische multiplayer, kun je hier lange tijd mee vooruit, anders ben je er na zes uur wel klaar mee..

6+ UREN



BASICS

TACTISCHE FPS
UBISOFT MONTRÉAL / UBISOFT
1-10 SPELERS
OUT NOW

BRUTE REKENKRACHT VOOR IEDERE GAME



Informatique inGamer Level:60

De inGamer Level:60 is een droom-pc voor iedere fanatieke gamer. Informatique heeft namelijk kosten noch moeite bespaard om de allerbeste componenten te verzamelen. Het resultaat is een indrukwekkende krachtpatser die zijn tijd ver vooruit is en moeiteloos de meest veeleisende games kan draaien.

De behuizing van de inGamer Level:60 ziet er op het eerste gezicht voor gamebegrippen niet eens zo heel sprankelend uit, maar zodra je de machine inschakelt, is dat wel anders. Twee lichtgevende ventilators aan de voorzijde laten deze pc letterlijk stralen. Handig is dat beide zijkanten deurtjes bevatten, zodat je zonder schroeven bij de hardware en kabels kunt komen. Alles is ruimtelijk en zeer netjes geordend. Raakt een onderdeel in de toekomst onverhoopt defect, dan kun je dat onderdeel eenvoudig vervangen. Informatique heeft gekozen voor krachtige componenten die de nodige koeling nodig hebben. Om die reden zijn er op meerdere plekken ventilatiegaten aanwezig. Als de pc evengoed te heet wordt, kun je voor de zekerheid ook nog een afdekplaatje aan de bovenzijde verwijderen.

Snelheidsmonster

In de inGamer Level:60 is een Core i7-processor gehuisvest met maar liefst zes kernen. In de praktijk betekent dit dat deze machine vliegensvlug zware games opstart en afspeelt. Naast de processor zorgt een geheugencapaciteit van maar liefst 32 GB ervoor dat deze pc meerdere rekentaken snel uitvoert. Voor het verwerken van geavanceerde gamebeelden is er een uitstekende videokaart ingebouwd. Dit topmodel van MSI is nog niet zo lang geleden op de markt gebracht. Huidige en toekomstige games kun je dus met de hoogste instellingen zonder problemen spelen. De krachtige hardware produceert veel warmte in de systeemkast. Er zijn dan ook meerdere ventilators aanwezig om de warmte af te voeren. De voorzijde van de systeemkast heeft een bedieningsknop waarmee je de snelheid van de ventilators bepaalt. Die maken zo nu en dan wel wat lawaai, dus de computer in de woonkamer plaatsen is dan misschien niet de beste optie.

Multimedia

Naast het spelen van de zwaarste games kun je de inGamer Level:60 ook goed gebruiken voor de opslag en het afspelen van mediabestanden. Met een interne harde schijf van 3 TB en een snelle ssd van 500 GB is er plek genoeg om films, series en muziek te bewaren. Kom je alsnog ruimte tekort, dan heb je met deze computer maar liefst veertien usb-poorten tot je beschikking om externe schijven en usb-sticks aan te sluiten. Ook fijn is dat er in deze computer een blu-ray-speler/brander is ingebouwd. Een minpunt is dat de behuizing geen kaartlezer aan boord heeft.

Tot slot

Wie van games, multimedia en videomontages houdt, beleeft veel plezier aan de inGamer Level:60. De pc reageert tijdens het gebruik razendsnel en kan met gemak gelijktijdig zware rekentaken uitvoeren. Houd wel rekening met een forse aanschafprijs, want Informatique heeft voor deze machine een nogal prijzige videokaart uitgekozen. Het voordeel hiervan is wel dat deze pc zijn tijd ver vooruit is. Er is namelijk geen game die hogere componenten vereist dan er in dit exemplaar zijn ingebouwd. Vermoedelijk blijft dat nog wel even zo. Maar de komende jaren zal inGamer Level:60 je zeker niet teleurstellen.

Informatique inGamer Level:60
www.informatique.nl/201441
Prijs: € 3149

RISE OF THE TOM

GOLD AWARD

REVIEW · XBOX 360 · XBOX ONE

De PlayStation 4 heeft Drake, maar de Xbox One heeft Lara Croft... althans voor een jaar exclusief. Moet je nu een Xbox One in huis halen voor Rise of the Tomb Raider? Jan vindt van wel en geeft je daarvoor 10 redenen.


En nee; het kwam echt helemáál niet in me op om een grap te maken over Lara en die stalactieten...

1. Mooie dingen

Rise of the Tomb Raider (RotT) is typisch een show-off game. Je schoonouders komen langs, of vrienden die al jaren niet hebben gegamed, je zwengelt je Xbox One aan en BAM! Lara Croft in your face.

De afwerking is sowieso super-de-luxe, en dat mag ook wel eens gezegd worden in deze tijd van bugs en glitches. Sneeuw, ijs, water, zon, gezichtsanimaties, filmische scènes waarin alles in elkaar dondert, prachtige vergezichten en memorabele set-pieces... de game is echt gruwelijk mooi.

2. Meekijken is leuk

Zelf zal ik de controller nooit uit handen geven, maar RotT is een game die zich prima leent voor iemand die meekijkt. En zonder seksistisch te willen zijn, scoor je natuurlijk net wat meer punten wanneer een stoere vrouw gasten afknalt dan wanneer een kerel dat voor de zoveelste keer doet.

"De echte Lara is opgestaan!"

3. Vrijheid in actie

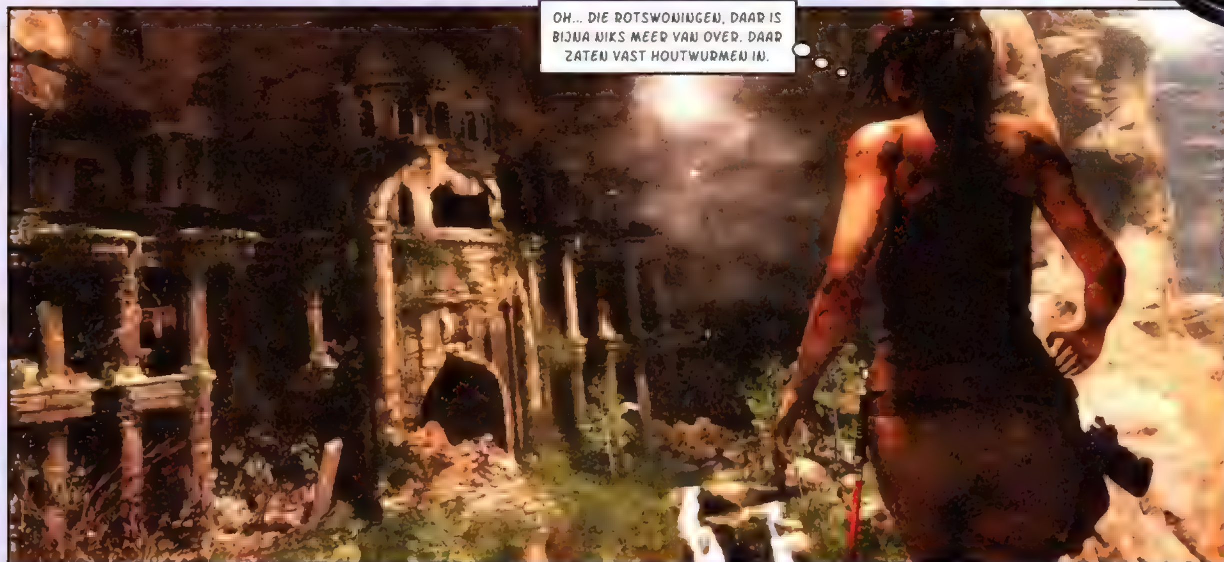
In de vorige game kon je al lekker stoeien met vijanden, maar verviel de actie toch al snel in shootouts. Doordat de (hub)omgevingen veel groter opgezet zijn, heb je letterlijk meer ruimte om je vijanden om te leggen. Dat kan stealthy van dichtbij, stealthy van een afstandje, guns blazing, met molotovcocktails en ga zo maar door.

Ook kun je weer naar hartenlust upgraden. Het RPG-light systeem is overgenomen van de vorige game, alleen is het nu uitgebreider en heb je veel meer mogelijkheden om je vijanden gek te maken, af te leiden en naar eigen inzicht om te leggen.



4. Tombes

Eigenlijk waren de tombes uit de reboot game van 2013 geen echte tombes. Hier zijn de tombes terug van weggeweest, maar het is me een raadsel waarom ze als 'optioneel' gelabeld zijn. Het betreft stuk voor stuk memorabele gameplay die voor afwisseling zorgt. Verwacht echter geen mind-bending puzzels waar je nachten van wakker ligt. Middels je instinct krijg je altijd een clue. De ontwerpen van de Tombes zijn stuk voor stuk om je Indiana Jones goud-graaiende vingertjes bij af te likken (een galjoen dat vastzit in een be-





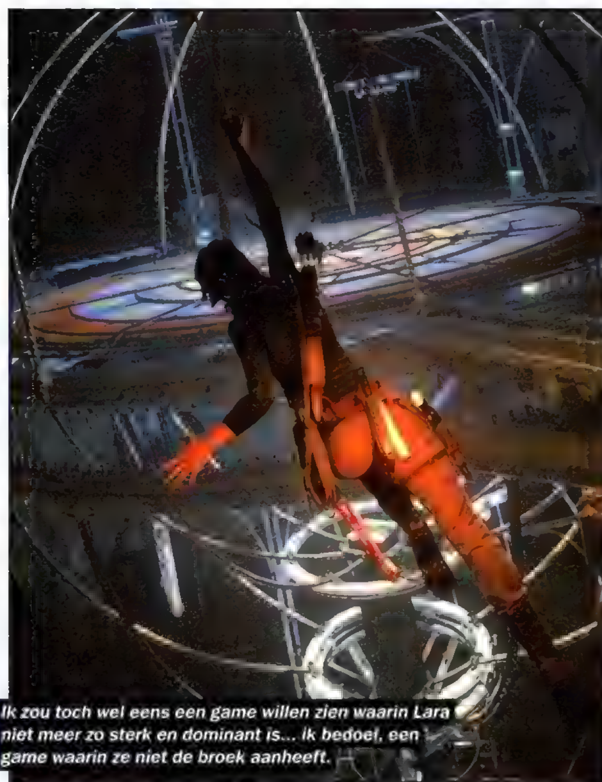
weetje • weetje

De PC-versie van RotT verschijnt in het eerste kwartaal van 2016. De PS4-versie komt november volgend jaar.

B RAIDER

EXPEDITIONS

De multiplayer van de vorige Tomb Raider werd grotendeels genegeerd door gamers, en dus hebben de makers deze nu wijselijk achterwege gelaten. Daarvoor in de plaats zijn er nu Expeditions, maar ook daar word ik niet echt warm van.
Het is een extra modus waarin je met behulp van kaarten levels kunt aanpassen door jezelf penalty's of juist extra powers mee te geven. Deze Expedition Cards kun je zowel met verdiende in-game credits als met echt geld aanschaffen.
Het idee is dat je delen uit de game herspeelt of zelf eenvoudige missies in elkaar flanst en die dan weer met vrienden deelt. Wie een soort Super Lara Maker verwacht, moet ik teleurstellen, want daar is het totaal niet mee te vergelijken. Eerlijk gezegd vind ik het een beetje een geforceerde manier om de game te verlengen. Ook is het een wat opzichtige manier om middels microtransacties nog wat extra cash op te halen bij spelers.


Ik zou toch wel eens een game willen zien waarin Lara niet meer zo sterk en dominant is... Ik bedoel, een game waarin ze niet de broek aanheeft.

vroren ijswaterval!) maar langer dan een dik kwartier zal je niet nodig hebben om een tombe-puzzel op te lossen. Hoe dan ook; je bent een dwaas als je deze tombes niet allemaal afwerkt, al was het maar voor de schatten, andere loot en extra XP.

5. Grotere omgevingen / meer te doen

De wereld van RotT is groter, kleurrijker en verrassender dan het Japanse eiland uit de reboot game. Bovendien is er meer te doen. Naast veel shit om te verzamelen, en de optionele tombes kun je ook nog sidequests doen voor de bewoners van de vallei. Het zijn een beetje fetch quests, maar het levert je altijd weer goodies, loot en XP op. Bovendien is het Metroidvania element (teruggaan in levels omdat je inmiddels bepaalde dingen kunt die je eerst niet kon) hierdoor meer van toepassing.

6. Lara Craft

Ha, ha, ha... Craft, Snap je 'm? Lara Croft? Lara Craft? Crafting? (insert geluid van boeroepend publiek). Hoe dan ook, het craft systeem - beetje à la The Last of Us - is uitgebreider én intuïtiever. Door de rechtertrigger (of bumper) ingedrukt te houden, maak je wat je op dat moment nodig hebt. Heb je je boog in je handen, dan maak je nieuwe pijlen; heb je een fles in je hand, dan knutsel je een pittige molotovcocktail in elkaar. Het werkt vloeiend en je hoeft nooit een menu in om nieuwe spullen te craften, mits je natuurlijk alle benodigde onderdelen en ingrediënten bij elkaar hebt gestroopt.

7. Collectible heaven

Voor de verzamelaar en honderd-procent-spelers valt er veel te halen. Er zijn schatten die je kunt verzamelen, scrolls die je kunt lezen, audio recordings, de genoemde sidequests, munten die je vindt, prachtige fresco's en murals die je kunt vertalen en ga zo maar door. Het zorgt voor verdieping en context, en puristen hebben zo een motivatie om ieder hoekje en spelonkje te onderzoeken.



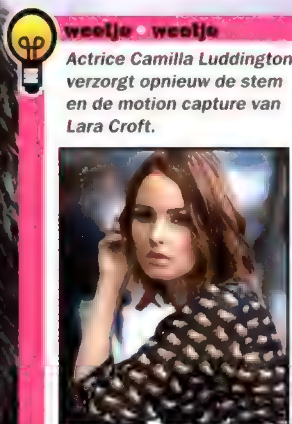

Ik heb een vriend die Robin heet en altijd een hoodie draagt. Je kunt vast wel raden hoe ik die noem.

8. Pijl & boog

Ik weet niet hoe 't met jou zit, maar sinds de verhalen van Willem Tell en Robin Hood ben ik een sucker voor pijl en boog. En pijl en boog staan inmiddels symbool voor Lara Croft. Je kunt er in RotT meer maken dan voorheen, en ook nog eens meer pijl en boog-achtige upgrades toewijzen aan Lara (drie achtereenvolgende headshots); dat biedt tijdloos vermaak. Bovendien, ben ik meer van de stealthy aanpak dan van de guns blazing en daarmee is de boog sowieso mijn 'weapon of choice'.

weetje • weetje

Actrice Camilla Luddington verzorgt opnieuw de stem en de motion capture van Lara Croft.



9. Sneeuw

Met alle global warming perikelen (november was de warmste maand sinds eeuwen) en het verdwijnen van de Elfstedentocht is het goed dat bepaalde games sneeuw en ijs tenminste nog serieus nemen, zodat we er in ieder geval nog virtueel van kunnen genieten. Ik raakte bijna onderkoeld in het virtuele Siberië van deze game. Brrrrr.

10. Stop met klagen!

Ik weet nog goed hoe we maandenlang met z'n allen hebben lopen klagen dat de Xbox One zo laat in Nederland verscheen. Er was niks goed aan Microsoft en de hoeveelheid stront die de Amerikanen over zich heen kregen, was tot in Spanbroek te ruiken. Toen was er de launch en waren er te weinig killer apps.
Welnu, die tijd is voorbij. Met Halo 5 en Forza 6 heb je al twee toppers, en Rise of the Tomb Raider is de derde Triple A high-end game die je daar aan kunt toevoegen. Dus stop met whining en speel deze game(s). Je zult er geen spijt van krijgen.

SCORE 91

Crystal Dynamics schept een oogverblindend, rauw en spannend avontuur dat haar voorganger op alle punten verbetert. Een heerlijk action-adventure met meer vrijheid, zowel in exploratie als in gameplay. De echte Lara is opgestaan!

JAN



De singleplayer telt zo'n vijftien uur, maar als je alle Tombes onderzoekt en vol voor de collectibles gaat, klok je al snel vijfentwintig uur.

10-25 UREN

18

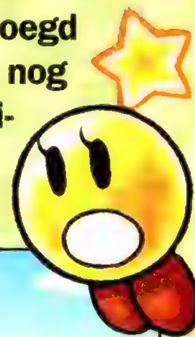
BASICS
ACTION-ADVENTURE
CRYSTAL DYNAMICS / MICROSOFT
1 SPELER
OUT NOW



MARIO & LUIGI PAPER JAM BROS.



2015 is een sober jaar voor 3DS-bezitters geworden. Gelukkig is Nintendo zo wijs geweest om Mario & Luigi: Paper Jam Bros. vervroegd uit te brengen, zodat we het jaar toch nog op een fijne manier kunnen afsluiten. Al heeft Jurjen ook nog wel wat bedenkingen bij deze game.





Ik wist niet dat je je heel gemeen kan snijden aan papier; dat heet een paper cut. Ik veeg m'n reet in ieder geval nooit meer af met m'n belastingaanslagen..

Super Mario RPG verscheen in 1996 in Japan. De game was grotendeels ontwikkeld door Square, die van de Final Fantasy serie, maar dan onder sturende leiding van Nintendo's Shigeru Miyamoto, die van de Mario serie.
Super Mario RPG had net als andere RPG's uit die tijd turn-based battles, maar dan wel met een vernieuwend element: de timed action commands. Wat erop neerkwam dat je tijdens de menugevechten met de juiste timing op knoppen moest drukken om aanvallen te versterken of jezelf te verdedigen.
Helaas is Super Mario RPG nooit in Europa verschenen, en is er ook nooit een direct vervolg gekomen. Nou is dat laatste ook weer niet zo erg, want indirect heeft Super Mario RPG wel geleid tot twee complete series: die van Paper Mario en Mario & Luigi.
Om de cirkel even rond te maken, komen deze twee series weer samen in Mario & Luigi: Paper Jam Bros.

Flinterdun excuus

De game begint als een Mario & Luigi-game, totdat de klunzige Luigi een boek laat vallen waardoor de platte personages uit Paper Mario in de 'ronde' wereld van M&L verschijnen. Het verhaal is dus eigenlijk niks meer dan een flinterdun (ha!) excuus om de twee werelden bij elkaar te brengen. Maar goed, Mario's RPG's hebben nooit bekend gestaan om hun briljante verhalen. En het samenkomen van de twee werelden levert in elk geval wél leuke momenten en dialogen op.
Denk aan de papieren Bowser en ronde Bowser die erover ruziën wie de echte is. Denk aan papieren Toads die helemaal overstuur zijn nu ze plotseling in een driedimensionale wereld zijn beland. Denk aan de twee prinsessen die onderling grapjes maken over het feit dat Mario ze altijd moet redden.

> **"De game doet eigenlijk alles goed, maar tegelijkertijd voelt je een groot deel van de tijd als een herhalingsoefening."**

Trioaanvallen

Speltechnisch leidt de samenvloeiing van twee werelden uiteraard ook tot de nodige vernieuwingen.
Om te beginnen bestaat je team dit keer uit drie personages: Mario, Luigi en Paper Mario. De 'ronde' Mario loopt altijd voorop, gevolgd door de andere twee. Je kunt de drie los van elkaar, maar ook als trio laten springen. Als je na zo'n triosprong de stick in een richting gedrukt houdt, zullen de broers rennen en blijven rennen. Dat is niet alleen handig om ze vlot door de wereld te verplaatsen, het is ook vereist bij sommige alleraardigste uitdagingen in de buitenwereld, waarin je bijvoorbeeld Nabbit moet achtervolgen of papieren Toads moet opjagen.
Zoals sinds Super Mario RPG gebruikelijk is, laat je je personages om beurten met timed action commands aanvallen en verdedigen, maar er zijn ook speciale dubbelaanvallen met twee personages en trioaanvallen met drie personages. Zo'n trioaanval verplaatst je team naar een andere omgeving, waar ze de vijand bijvoor-



weetje • weetje

Naast de zijaanzichtgevechten tegen kleine en grotere vijanden, zijn er speciale 3D-arenagevechten waarin je met een enorme papieren Mario of Luigi (die zich laat besturen als een tank) tegen reusachtige papieren Goomba's en andere vijanden strijdt. Dat doe je door met zo'n gevaarte te beuken of het bovenop de vijand te gooien. Een aardige afwisseling, maar qua gameplay weinig bijzonder.



weetje • weetje

Het verzamelen van Toads speelt dit keer een belangrijke rol in zowel verplichte als optionele missies. Dit verzamelen doe je door ze gewoon in omgevingen te zoeken, of bepaalde minigames tot een goed einde te brengen. Zo verzamel je uiteindelijk een leger Toads dat sterk genoeg moet zijn om de troepen van Bowser te kunnen verslaan.

beeld met tennisballen moeten raken of als een vlieger de lucht in moeten trekken.
Ook wel aardig: papieren Mario's hebben 't vermogen zichzelf te kopiëren en aldus hun aanvallen te vermenigvuldigen. Genoeg opties dus tijdens gevechten. En dan kun je er ook nog eens gevechtskaarten en amiibo bij gebruiken.

Gevechtskaarten

Laten we beginnen met het leukste, de gevechtskaarten. Dat zijn verzamelbare kaarten die bijvoorbeeld je aanvalskracht versterken, of zorgen dat je meer munten krijgt. Als je geen zin hebt om alweer een clubje Koopa's te verslaan, tik je gewoon even op een kaart die alle vijanden dertig punten schade toebrengt. Dat schiet op.
Dan nu een aspect wat me wat minder bevallen is: het amiibo gebruik. Je kunt amiibo van Mario, Luigi, Toad, Bowser, Yoshi en Peach registreren om personagekaarten te krijgen die ongeveer hetzelfde werken als de gevechtskaarten. Het mindere is dat je elke keer als je zo'n personagekaart wil gebruiken, je je amiibo tegen het scherm van je New 3DS moet houden. Of, erger nog, in het geval van een 'oude' 3DS of 2DS, dat poppetje om zo'n ronde reader moet zetten en daar contact mee moet maken.
Dat maakt het amiibo aspect gewoon te omslachtig om na één keer uitproberen nog vaker te gebruiken. En het voelt ook een beetje dubbelop, dat het spel twee van die kaartsystemen heeft die beide eigenlijk een beetje op cheaten neerkomen.

Cosmetisch

Er zijn naast genoemde vernieuwingen best veel andere dingetjes aangepast om Mario's nieuwe RPG een fris gevoel te geven. Zo kun je bij vijanden nu zien welk level ze zijn, is het 'level up'-systeem iets veranderd, zijn er een soort achievements toegevoegd, kan papieren Mario door smalle spleten bewegen, en kunnen de drie broers hun krachten bundelen om bijvoorbeeld heel hard met een hamer op een rotsblok te slaan of een brug over een gat te maken.
Op papier (ha!) klinkt dit allemaal heel anders en vernieuwend, maar omdat de meeste vernieuwingen minimaal/vooral cosmetisch van aard zijn, voelde de totaalervaring toch wel weer heel erg hetzelfde als in eerdere Mario-RPG's.
Of je nu met twee of drie poppetjes met de juiste timing op knoppen drukt om op Goomba's te jumpen, dat maakt natuurlijk niet zoveel uit. En die triogevechten vond ik eerlijk gezegd wat te omslachtig om vaak te gebruiken.





Herhalingsoefening

Mijn favoriete Mario-RPG's zijn Mario & Luigi: Bowser's Inside Story en Paper Mario: The Thousand-Year Door. Dat niveau wordt door de laatste delen in de Mario & Luigi en Paper Mario serie helaas niet gehaald. En ook niet door Paper Jam Bros.
Begrijp me niet verkeerd: de game doet eigenlijk alles wel goed, heeft een lekker vlot tempo en weet de samenkomst van de twee series hier en daar leuk uit te buiten. Maar tegelijkertijd voelt Paper Jam Bros. een groot deel van de tijd als een herhalingsoefening.
Dat komt ook wel een beetje doordat - anders dan in de vorige drie Mario & Luigi's - er dit keer geen andere wereld (zoals het verleden, Bowser's binnenwereld of een droomwereld) is om naartoe te reizen, waardoor Mario blijft hangen in het overbekende Mushroom Kingdom, inclusief de voorspelbare boswereld, woestijnwereld en ijswereld.
Tuurlijk, dat zijn nog steeds plaatsen waar ik graag kom, net als dat de beproefde Mario RPG-gameplay me nog steeds goed bevalt, maar ik kan toch niet heen om mijn gevoel dat de klad (ha!) een beetje in Mario's RPG-avonturen begint te komen. ✪





Ik hou van papier. Ik hou van kranten, boeken, cadeaupapier... Mijn favoriete stuk snelweg loopt dan ook tussen Amsterdam en Den Haag. Yep, de A4.



SCORE 79

Mario's nieuwste RPG zit goed in elkaar, herhaalt veel dingen die leuk waren aan vorige delen, en voegt daar wat aardige nieuwtjes aan toe. Stiekem hoopte ik echter dat de botsing tussen de werelden van Mario & Luigi en Paper Mario tot radicalere vernieuwingen had geleid.

JURJEN



Het einde is na zo'n 35 à 40 uur wel bereikt. Daarna zijn er nog wat extra verzameldingetjes.

35 UREN



BASICS

RPG
ALPHADREAM / NINTENDO
1 SPELER
OUT NOW



BLOODBORNE
THE OLD HUNTERS

Het komt niet vaak voor dat Samuel enthousiaster is over downloadable content voor games die al een tijdje uit zijn, dan over compleet nieuwe titels. Downloadable content voor een van de beste games van 2015 verandert de zaak, natuurlijk.



Ik heb 't gevoel alsof elk moment Marcel Lubbermans ergens kan opduiken.

Ik blijf zeggen dat The Phantom Pain de beste game van 2015 was, maar er zijn momenten dat ik twijfel en toch denk dat Bloodborne die titel eigenlijk verdient. Weliswaar had ik lichte kritiek op deze Dark Souls spin-off - zo vond ik het gebrek aan variatie aan speelstijlen enigszins teleurstellend - maar over het algemeen vond ik Bloodborne een grimmig, gotisch meesterwerk, met de strakste combat in jaren en leveldesign dat net zo artistiek voelde als dat het gefocust was.

"Jawel, dames en heren: The Old Hunters is de beste DLC van 2015."

De aankondiging van DLC was dus zeer welkom, want hoe meer Bloodborne hoe beter. En dat is uiteindelijk ook wat The Old Hunters geworden is: 'gewoon' méér Bloodborne. Meer nachtmerrie-achtige gebieden, meer coole transformerende wapens en meer sadistische bazen.

Verhoogd is ook de moeilijkheidsgraad. Sommige standaard vijanden voelen aan als bazen, en 't gros van de nieuwe bazen zijn moeilijker dan de lastigste (Logarius en Ebrietas, bijvoorbeeld) uit de hoofdgame. Damn!

Onvergetelijk

Laat dit dus duidelijk zijn: deze DLC is alleen bedoeld voor de hardcore Bloodborne fans. Ik heb The Old Hunters geklaard met een personage van level 90, maar geloof me als ik zeg dat dat aan de lage kant was. Sterker nog, de eerste baas, Ludwig, is meteen ook de moeilijkste baas van zowel de gehele DLC als van de hoofdgame, én misschien ook wel van de gehele franchise (hij gaf me flashbacks naar Manus. Brrrrr). Hij is een vernietigende memo van FROM Software die zegt: 'Deze DLC is gemaakt voor de échte hunter. Kom maar terug als je later groot bent'.

> **weetje • weetje**
> *De DLC bevat naast zestien nieuwe wapens ook één nieuw item voor magische (arcane) aanvallen: de BlackSkye Eye. Hiermee kan in een rechte lijn een blauw projectiel afgeschoten worden.*

Gelukkig is Ludwig niet alleen extreem moeilijk, maar ook extreem tof, met een tweede vorm die niet alleen visueel onvergetelijk is, maar ook een prachtige knipoog naar de andere Souls games.

De overige vier bazen zijn ook geweldig, al zijn ze net niet zo memorabel als Ludwig. De optionele baas is zelfs een beetje teleurstellend, voornamelijk omdat hij uiteindelijk niet veel meer is dan een (letterlijk) explosievere versie van The Cleric Beast uit de hoofdgame.

Te vertrouwd

De monsters zijn verspreid over drie grote gebieden: een nachtmerrie versie van Cathedral Ward (inclusief bloedrivier), een duivels laboratorium in een gigantische kathedraal en een somber, drassig vissersdorpje. Prachtige locaties, alleen voelde slechts het vissersdorpje écht nieuw.

Het voelt sowieso allemaal iets te vertrouwd, in tegenstelling tot bijvoorbeeld de DLC van Dark Souls II, die met z'n giftige tempels, vlammende torens en bevroren kasteel op verrassende wijze op vele fronten z'n hoofdgame wist te ontstijgen.

Een groot probleem vond ik dat echter niet; immers: 'meer van hetzelfde' is in dit geval 'meer van het beste'. Daarnaast elimineren de vele nieuwe wapens het enige echte minpunt van de hoofdgame enigszins; namelijk het gebrek aan verschillende speelstijlen. Oh, en niet geheel onbelangrijk: in het vissersdorpje kwam ik de coolste vijand van de gehele franchise tegen: een kruising tussen een Rottweiler en een haring. Jawel, dames en heren: The Old Hunters is de beste DLC van 2015.

> **weetje • weetje**
> *The Old Hunters speelt zich af in een nachtmerrie dimensie waar gecorrumpeerde hunters naartoe worden gestuurd als ze te bloeddorstig zijn geworden, en geeft meer informatie over belangrijke personages zoals Laurence.*



En toch moet ook Ludwig ouders gehad hebben die met liefde z'n luiers verschoonden...

SCORE 86

Het is moeilijk om iets nieuws toe te voegen aan een game die, vooral qua leveldesign, al behoorlijk perfect in elkaar zat. The Old Hunters doet dan ook niets revolutionairs of super origineels, maar geeft de geharde Bloodborne fan wel precies wat ie nodig heeft.

SAMUEL



Alles kan in zo'n tien uur gedaan zijn, mits je je Souls games goed kent en je personage minstens rond level 100 zit.

10 UREN



BASICS

ACTIE-RPG
FROM SOFTWARE / SCEE
1 SPELER
OUT NOW



JUST CAUSE 3

Ondanks dat de dagen tegenwoordig steeds korter worden en de zon het grotendeels laat afweten, komt Nino elke dag met een goed gebronsd tintje op z'n smoel naar de redactie. Blijkt dat die gast Just Cause 3 zo serieus neemt dat hij ervoor naar de zonnebank gaat!



Rico heeft wel wat van Arjen Robben. Hij beweegt zich net zo makkelijk op de linker- als op de rechtervleugel.

Net toen je dacht dat we genoeg open wereld games hadden gezien in 2015, komt Rico Rodriquez effe binnenvliegen met z'n wingsuit. Maar na Dying Light, The Witcher 3, Batman: Arkham Knight, Mad Max, Assassin's Creed: Syndicate, Metal Gear Solid V en Fallout 4 is dit toch echt de laatste zandbak game van het jaar.
De verwachtingen zijn hooggespannen: kan deze derde Just Cause zich meten met de overdaad aan genregenoten?

Meeexiiiiiicooooo

In Just Cause 3 kruipen we voor de derde keer in de huid van Rico Rodriquez. De zwoele Mexicaan (een soort Samuel maar dan van normale lengte) keert in JC3 terug naar Medici, het land waar hij is opgegroeid. Rico is ooit op de vlucht geslagen toen Generaal Di Ravello de macht greep met een gewelddadige coupe, en na twee games elders te hebben doorgebracht, is het nu tijd om terug te slaan door Di Ravello van z'n troon te stoten.
Net als in de eerdere twee delen is het verhaal in Just Cause 3 slechts een simpel vehikel voor de actie. De personages, zoals de klungelige jeugdvriend Mario en de kille wetenschapster Dimah (die Rico aan zijn vogelpak helpt) zijn leuk uitgewerkt maar vergeleken bij games als The Witcher 3 en MGS V voelt het geheel toch een tikkeltje gedateerd. Niet dat je Just Cause 3 speelt voor het verhaal, maar het valt wel op dat de serie niet helemaal met z'n tijd is meegegaan.
Gelukkig biedt Just Cause 3 op het gebied van gameplay precies genoeg vernieuwing om de aanschaf te rechtvaardigen, ook als je de eerdere twee delen grijs hebt gespeeld. De vernieuwingen zitten 'm in twee aspecten, die allebei vergaande gevolgen hebben voor de gameplay.



weetje • weetje
Te lui om te lezen? Surf dan effe naar PU.nl/JC3review voor de video review van Just Cause 3.

> **"Niet baanbrekend maar super vermakelijk, wonderschoon en heel erg groot."**

I'm like a biiiiiird

De eerste vernieuwing is de wingsuit, Rico's nieuwste speeltje dat aanvankelijk lijkt op een miniscule verandering, maar na een beetje oefening bijna elk voertuig in de game overbodig maakt.
Rico's wingsuit werkt bijna hetzelfde als de parachute. Je kan op ieder gewenst moment met één druk op de knop vleugels onder Rico's oksels toveren, waarmee je als een speer over het kleurrijke berglandschap van Medici zoeft.
Een ongeluk zit in een klein hoekje en het duurt even voordat je het truukje onder de knie hebt, maar als het eenmaal zover is, is het genieten geblazen. Het lijkt insignificant, maar de doorgewinterde Just Cause speler weet hoe belangrijk de parachute was voor de gameplay en zoveel impact heeft de wingsuit dus ook.
Bizar genoeg heeft ontwikkelaar Avalanche Studios een heel systeem gebouwd om voertuigen eenvoudig op te slaan en overal in de wereld te laten airdroppen, maar ik heb dit tijdens mijn sessies alleen gebruikt om zo nu en dan een



Zouden ze dit nou bedoelen in die vakantiefolders als ze 't hebben over 'Fly & Drive'?

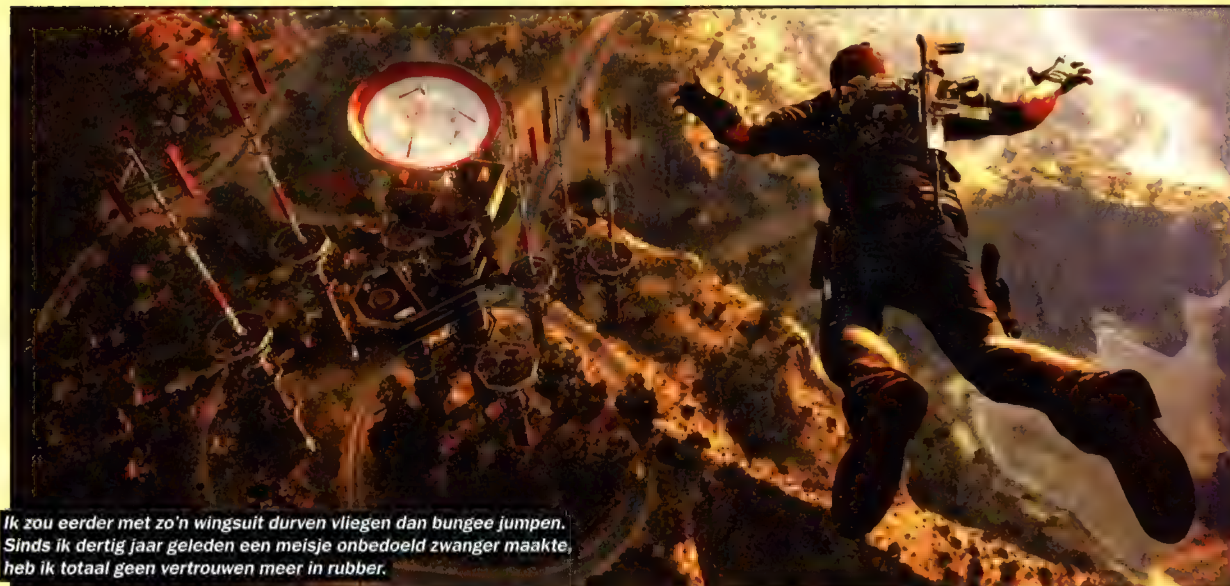
vliegtuig af te laten leveren; rijdende voertuigen zijn in Just Cause 3 namelijk overbodiger dan ooit.

Challenges

De andere gigantische verbetering in Just Cause 3 is het gear mods systeem. Door challenges te doen, kan je verschillende upgrades vrijspelen die de game niet alleen makkelijker, maar ook interessanter maken.

Het zit zo: je hebt acht verschillende soorten mods met elk hun eigen challenges. Er zijn traversal mods die je meer mogelijkheden met je wingsuit geven, land vehicle mods die je auto skills uitbreiden, destruction mods die je granaten veelzijdiger maken, enzovoorts.

Je kan bijvoorbeeld de mogelijkheid om in de lucht te remmen met je wingsuit vrijspelen, maar daarvoor zal je wel gears moeten verdienen door wingsuit challenges zo goed mogelijk uit te voeren. De wingsuit challenges dagen je uit om zo nauwkeurig mogelijk door grote zwevende ringen te vliegen en zo heeft iedere soort mod een unieke serie challenges die zijn toegespitst op het gebruik van die specifieke vaardigheid.



Ik zou eerder met zo'n wingsuit durven vliegen dan bungee jumpen. Sinds ik dertig jaar geleden een meisje onbedoeld zwanger maakte, heb ik totaal geen vertrouwen meer in rubber.

Verzamelen

Het vrijspelen van die gear mods is een meer dan welkome afwisseling op de 25 verhalende missies die de game rijk is. Zoals gezegd is het verhaal sowieso al niet bijster boeiend, en als je de story missions in rap tempo achter elkaar speelt, zal je Just Cause 3 snel zat worden. Ik had relatief weinig tijd voor deze review en heb daarom een dag lang alleen maar verhaalmissies zitten doen, om vervolgens tot de conclusie te komen dat dit niet de manier is om JC3 te tackelen. Pas toen ik de story missions afwisselde met het verzamelen van collectables en het vrijspelen van gear mods begon ik de game echt te waarderen voor de heerlijke sandbox die het is.

Weinig variatie

Het grootste probleem met de story missions in Just Cause is dat ze weinig variatie bieden. Het gros van de missies bestaat uit het overnemen van basissen (door alle roodkleurige objecten op te blazen) en het escorteren van je matties, met alle frustraties die we inmiddels gewend zijn van dat soort missies. Zo nu en dan kom je een missie met unieke gameplayelementen tegen, maar die zijn te zeldzaam. Gelukkig is er niet echt een reden om de game op deze manier te spelen; er is namelijk niks dat je dwingt om je te haasten. ✪

HET IS WEER ZOVER...

Open wereld games zonder technische problemen zijn tegenwoordig een zeldzaamheid, en ook Just Cause 3 kent de nodige mankementen. Tijdens het grootste gedeelte van het reviewproces speelde ik de game op PC en die versie draait (zoals verwacht) als een zonnetje; de PS4 komt er echter minder goed vanaf.

De laadtijden op de PS4 zijn veel te lang. Het begint al met een dikke anderhalve minuut tijdens het opstarten en ook na elke cutscene/fast travel/retry krijg je ruim de tijd om je Snapchat, Twitter, Instagram én Facebook te updaten. No bueno.

Ook de framerate laat het afweten. Door het grote aantal explosies en het hoge tempo van de game wordt weer pijnlijk duidelijk dat de current-gen consoles eigenlijk helemaal niet zo krachtig zijn. Het is niet zo erg als bijvoorbeeld een Fallout 4 of een Assassin's Creed: Unity, maar Just Cause 3 komt zeker in die buurt en dat is zonde.

Het laatste irritante manco is dat de game constant verbinding probeert te maken met de servers van Square Enix, voor de leaderboards. Op het moment van schrijven waren die servers overbelast en de 'play offline' optie lijkt weinig te doen, dus je console op offline zetten, is de enige optie. Blegh.



Toen deze piloot slaagde voor z'n examen, zei de docent al: 'okay, je krijgt je diploma, maar ik vind je bepaald geen hoogvlieger'.

THE POSSIBILITY OF SUCCESSFULLY COMPLETING A GRAPPLE HOOK WINGSUIT COMBO IN REAL LIFE IS APPROXIMATELY 18912,4 TO 1.

SCORE 85

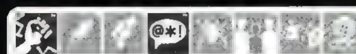
2015 was een geweldig jaar voor open wereld games en Just Cause 3 is een lekker kersje op deze taart. Niet wereldschokkend, niet baanbrekend, maar super vermakelijk, wonderschoon en heel erg groot.

CREDIT



Just Cause 3 is fucking huge. Met de 25 story missions, 112 challenges, 130 settlements en 227 collectibles ben je echt wel effe bezig.

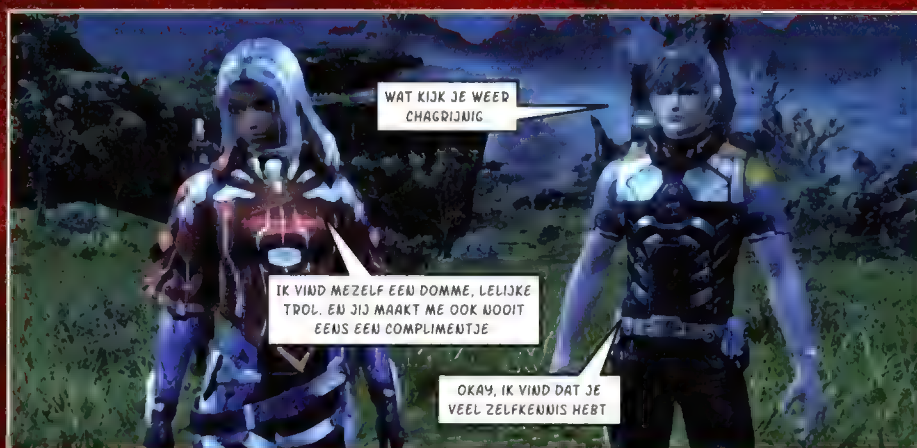
50 UREN



BASICS
SANDBOXGAME
AVALANCHE STUDIOS / SQUARE ENIX
1 SPELER
OUT NOW

XENOBLADE CHRONICLES X

'Size doesn't matter', zegt PU's eigen Spaanse dwerg altijd. De afgelopen weken heeft ie echter alleen maar lopen gillen over de ENORME wereld van Xenoblade Chronicles X, en hoe ontzagwekkend dat wel niet is; de hypocriet.



Maar twee pagina's voor deze review!? Sorry, maar dat is écht te weinig voor de meest inhoudelijk uitgebreide en overweldigende game die ik in jaren heb gespeeld; een bizarre uitspraak gezien 't feit dat The Phantom Pain, The Witcher 3 en Fallout 4 nota bene in hetzelfde jaar zijn uitgekomen. Maar geloof me: Xenoblade Chronicles X is enorm. Op elk vlak.

Hoe enorm? Nou, de speelwereld (de vijf continenten van de prachtige planeet Mira) is groter dan die van Skyrim, The Witcher 3 én Fallout 4 BIJ ELKAAR. En de crafting- en gevechtssystemen zijn zo belachelijk uitgebreid en diep, dat ik na een kleine zestig uur spelen nog stééds spelmechanieken tegenkwam waar ik nog helemaal geen gebruik van had gemaakt.

Oh, en het meest gemarkete gameplay-element van het spel, het besturen van een Skell, komt pas halverwege het verhaal aan de orde... wat in mijn geval dus betekende dat ik pas na zo'n veertig uur eindelijk in zo'n mecha mocht stappen. Damn, son, da's... omvangrijk.

Existentieel

De nieuwe Xenoblade is niet alleen inhoudelijk gigantisch, maar bevat ook genoeg gameplay, quests en andere interactieve elementen om die tijd daadwerkelijk op interessante wijze mee te vullen. Nee, dit is geen game die ophoudt als je, na een uurtje of tachtig, het verhaal eindelijk hebt voltooid, want er zijn dan nog genoeg gebieden te ontdekken, reusachtige monsters te verslaan, vriendschappen te versterken en zijmissies uit te voeren. Al kun je deze game prima halen als je alleen het verhaal wil meemaken; daar is ie (vooral de tweede helft) interessant genoeg voor.

Zo is de mensheid na een intergalactische oorlog op de planeet Mira gestrand, waar niet alleen tegen de inheemse flora en fauna gevochten moet worden om te overleven, maar ook tegen een Covenant-achtige coalitie van aliens genaamd de Ganglion. Tijdens deze strijd ontpopt zich vervolgens een plot dat existentiële vraagstukken aansnijdt die lichtjes doen denken aan die van Aziatische scifi-klassiekers als Ghost in the Shell en Akira.

"Mira is niet alleen gigantisch, maar ook ongelofelijk mooi, divers en consistent interessant."

Flirten

Geloof me echter als ik zeg dat je deze game voor iets anders wil halen.



weetje • weetje

Qua verhaal heeft Xenoblade Chronicles X niets met de vorige games te maken. Het bevat ook geen 'vaste' hoofdrolspeler, zoals de charismatische Shulk in de vorige game. Deze keer mag je je eigen avatar ontwerpen, uiteraard met geslacht naar keuze.

Hoe geinig 't plot ook is, de spelwereld is dé reden dat ik gedurende een dikke week bij het opstaan meteen weer naar m'n Wii U rende. Ja, dit is een JRPG, maar ik heb nog nooit eerder een JRPG gespeeld waarbij verkenning het belangrijkste (en leukste!) onderdeel van de game was. In X kon ik het niet laten om úren te spenderen aan het simpelweg rondrennen door Mira, om onmogelijke rotsformaties te beklimmen, onvergetelijke vista's



In verschillende Russische dopinglaboratoria experimenteerde men met groeihormonen op dieren. Dit waren oorspronkelijk wandelende takken...

te spotten, op goed verstopte grotten en basissen te stuiten, en zelfs in verraderlijke oceanen te zwemmen.
Dit komt omdat Mira niet alleen gigantisch is, maar op een of andere manier ook ongelofelijk mooi, divers en consistent interessant. Een gigantische spelwereld kan erg nadelig zijn voor een game (saaiheid) maar Mira voelt... echt. Zo echt en buitenaards als mogelijk is in een videogame; het doet de kleurrijke landschappen en constructies van games als Metroid Prime en Halo compleet verbleken. Gecombineerd met een haast volledig gebrek aan laadtijden (op de Wii U! Hulde!) is het simpelweg zijn op Mira al verrukkelijk.


Als ik zand zie moet ik altijd denken aan die Belgische ondernemer die vijftig miljoen ton Arabisch zand naar zijn landgoed liet verschepen om naar olie te gaan boren.

weetje • weetje

Story Missions stuwen het verhaal voort en duren het langst. Affinity Missions versterken de vriendschap tussen jou en NPC's. Normal en Simple Missions zijn zijmissies; goed voor ervaring en geld. Tenslotte zijn er Squad Missies, wat combat-gerelateerde missies zijn die je online met meerdere spelers tegelijker kunt (lees: moet) aangaan.

Positioneren

Toch is het geen goed idee om alleen maar rond te rennen, waar daarvoor zijn er te veel bloeddorstige beesten. Mira herbergt een belachelijk grote en diverse hoeveelheid creatief ontworpen levende wezens waar je tegen mag en soms moet vechten.
Gelukkig is het eerder genoemde vechtsysteem erg verslavend, vooral als je de fijne kneepjes ervan begint door te krijgen. Ondanks dat de normale aanvallen (hakken of schieten) automatisch uitgevoerd worden, moet jij de rest wél zelf doen: springen, rennen, van wapens wisselen en vooral het uitkiezen van speciale aanvallen (Arts). Na het gebruiken van een Art moet je een paar seconden wachten voordat je die aanval weer kunt uitvoeren, dus de tactiek ligt in je personage goed positioneren en op de juiste momenten de juiste Arts inzetten. Dit is een zeer simpele uitleg, want er zijn nog zoveel andere systemen waar je tijdens het vechten gebruik van kunt maken, dat het vechten veel meer diepgang heeft dan deze alinea doet vermoeden.

Organisch

Het is maar goed dat die combat leuk is, want je zult het erg veel moeten doen als je enigszins vooruitgang wil boeken in het verhaal. Ondanks de nadruk die de game legt op het verkennen (je krijgt bv. ook ervaringspunten als je nieuwe gebieden ontdekt) is de beste manier om te levellen toch gewoon grinden.
En je zult moeten levellen, want je kunt de twaalf grote verhaalmissies alleen uitvoeren als je aan bepaalde voorwaarden voldoet, zoals bepaalde NPC's in je team hebben, bepaalde zijmissies uitgevoerd hebben en, jawel, bepaalde levels hebben.
Een van de weinige minpunten van de game is de manier waarop het je beperkt om het verhaal verder te spelen wanneer je daar meer van wil zien. Enigszins begrijpelijk, want er is zoveel in de game te doen dat de makers een manier moesten vinden om je niet alleen het verhaal te laten volgen, maar soms ben je vijf à zes uur bezig met ander gehannes voordat je weer een keer een verhaalmissie mag doen.
Het voelt een beetje geforceerd en dat is zonde, vooral gezien de organische, soepele manier waarop Mira zelf in elkaar steekt.


BEER IS THE PATH TO THE DRUNK SIDE. BEER LEADS TO ANGER. ANGER LEADS TO HATE. HATE LEADS TO SUFFERING.

Gestoordheid

Ook enigszins teleurstellend is het feit dat het verhaal toch minder filosofisch en fantasievol in elkaar steekt dan andere Xeno-titels. X is full scifi gegaan en voelt in vergelijking wat traditioneler en minder gedurfd. Het is meer Mass Effect en minder Japanse gestoordheid, en dat voelt voor deze reeks als een stapje terug.
Ook het feit dat het vetste gameplay-element van de game, het rondrijden en vliegen in je eigen Skell, pas halverwege het verhaal beschikbaar komt, was redelijk frustrerend. En, eerlijk is eerlijk, de game is zó waanzinnig groot dat uiteindelijk zelfs de combat ietwat eentonig wordt.
Deze minpuntjes, gecombineerd met het feit dat het niet de verrassingsfactor heeft van z'n voorloper uit 2011 - die toen terecht een dikke Gold Award kreeg van Jurjen - zorgen ervoor dat deze verder absurd goed gepolijste JRPG ons gouden eerbetoon nét misloopt.
Maar laat de conclusie duidelijk zijn: op het gebied van digitale rollenspellen is dit een van de beste producten die je momenteel kunt halen. Wat denk je immers dat de reden is dat ik nog lang niet ga beginnen aan bijvoorbeeld Fallout 4?

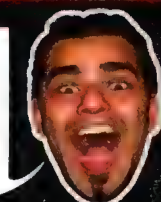


ALS IK DAT MENSJE OPEET, BEN IK DAN EEN KANNIBAAL?
NEE, MAAR TOEN JE JE KLEINE ZUS OPVRAT WEL

SCORE 87

De gigantische aantrekkingskracht van Xenoblade Chronicles X is te danken aan dezelfde kwaliteiten die de game af en toe zo vermoeiend maken: z'n extreme grootte en overweldigende diepgang. Met gemak een van de beste RPG's van 2015.

SAMUEL



Het verhaal kost tachtig uur. Verwacht minstens (!) het dubbele als je alle zijmissies uitspeelt en je percentages op 100 wil zien.

80+ UREN

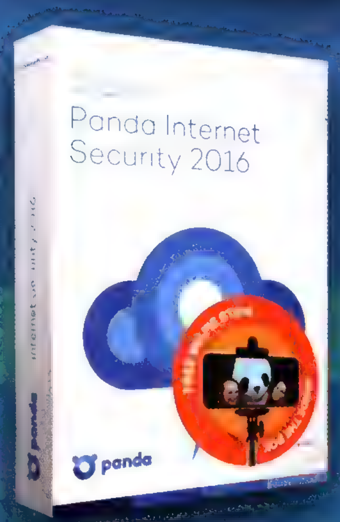


BASICS

JRPG
MONOLITH SOFT / NINTENDO
1 SPELER
OUT NOW







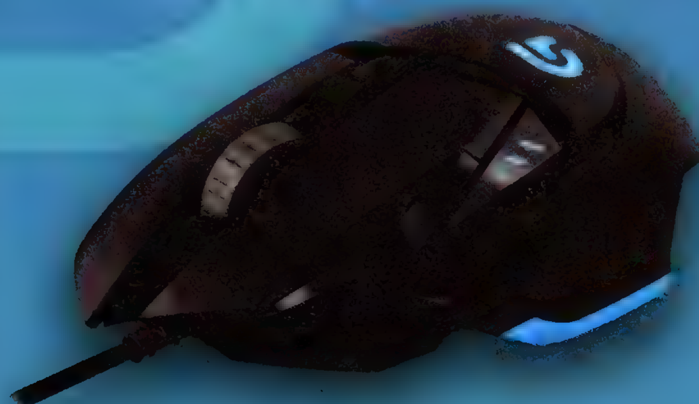


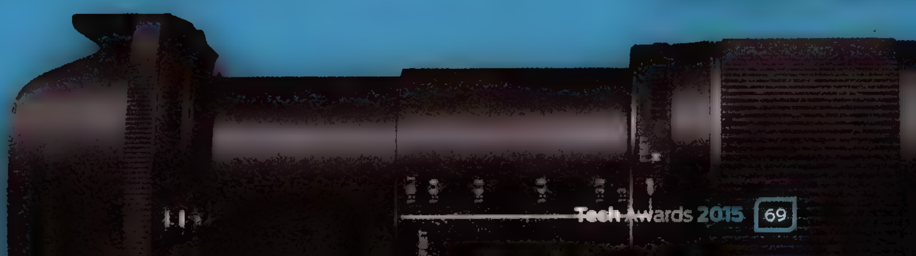
2015 Tech awards











Deze winnaars zijn geen miskoop

Twijfel bij aankoop van consumentenelektronica behoort voorgoed tot het verleden dankzij de nieuwe Tech Awards, een initiatief van Computer!Totaal, PCM, Computer Idee, Tips & Trucs, MacWorld, Zoom.nl, Power Unlimited, Gamer.nl, Insidegamer.nl, Media Totaal en Stuff. Van de duizenden nieuwe producten die afgelopen jaar zijn geïntroduceerd zijn 129 producten bekroond met een Platina, Goud of Zilver Tech Award.

De Tech Awards bieden extra houvast tijdens het kooptraject. Consumenten moeten doorgaans kiezen uit tientallen verschillende producten binnen een productcategorie. De onafhankelijke testoordelen van de gespecialiseerde experts scheiden het kaf van het koren. Dankzij het kwaliteitscertificaat van de Tech Awards begaat niemand een miskoop. Zij bieden het onafhankelijke expertoordeel van Nederlands meest toonaangevende media binnen tech, fotografie en games.

De Tech Awards zijn verdeeld in drie verschillende keurmerken.

PLATINA

De Platina Tech Award staat voor een uitstekende en innovatieve prestatie. Het is het beste product dat onze experts binnen de categorie hebben getest. Prijs is veelal ondergeschikt aan de prestaties. Platina is het beste van het beste. Bedoeld voor kopers die geen concessies willen doen.

GOUD

De Gouden Tech Award biedt zekerheid en verenigt uitstekende prestaties en ruime functionaliteit in één. Bij de beoordeling speelt prijs een rol, maar blijft de nadruk op de prestaties liggen.

ZILVER

Ook bij de Zilveren Tech Award moet een product voldoen aan de hoogste prestatie-eisen, maar is een uitstekende prijs/prestatieverhouding het belangrijkste criterium.

Jurering

Het winnen van een Tech Award betekent erkenning van de testredacties. Het betekent in de top 3 staan van alle geteste producten van het afgelopen jaar. Aan de benoeming gaat een ingrijpend proces vooraf waarin alle test- en onderzoekresultaten nogmaals zijn vergeleken. Meestal is een product getest door verschillende redacties zodat de testresultaten moesten worden vergeleken door de redacties. Alle details zijn minutieus langs de lat gelegd en waar nodig werd gestemd over de winnaar. In enkele gevallen is geen gouden of zilveren award uitgereikt omdat geen van de geteste producten voldeed aan de gestelde criteria voor deze award.



Computer idee · PCM · Media Totaal
Power Unlimited · Gamer.nl · Inside Gamer
Computer! · Tips&Trucs · Zoom.nl
Tech Panel · Stuff · Reshift

D-Link DIR-868L



De D-Link DIR-868L is al even op de markt, maar kan nog erg goed meekomen met de nieuwere routers. Groot voordeel is zijn scherpe prijs.



Dell XPS 13



ASUS ZenBook UX305



Apple MacBook



HP Stream x360 Convertible PC 11-p099nd



ASUS EeeBook F205TA



Microsoft Surface 3



Intel NUC



HP Pavilion Mini



Acer Revo One



LG 27MU67



Philips BDM4065UC



Samsung U28D590D



Samsung SSD 850 Pro



Samsung 850 Evo



Crucial BX100



HP Officejet Pro 276dw



Epson WorkForce Pro WF-4640DTWF



Brother MFC-J6520DW



Panda Free Antivirus



Avast Free Antivirus



FortiClient



WD My Book Duo



Seagate Backup Plus Fast



LaCie Porsche Design Desktop Drive

Netwerk



ASUS RT-AC3200



D-Link DIR-890L



NETGEAR R7000



Devolo dLAN 1200+ WiFi ac Starter Kit

D-Link DCS-2332L

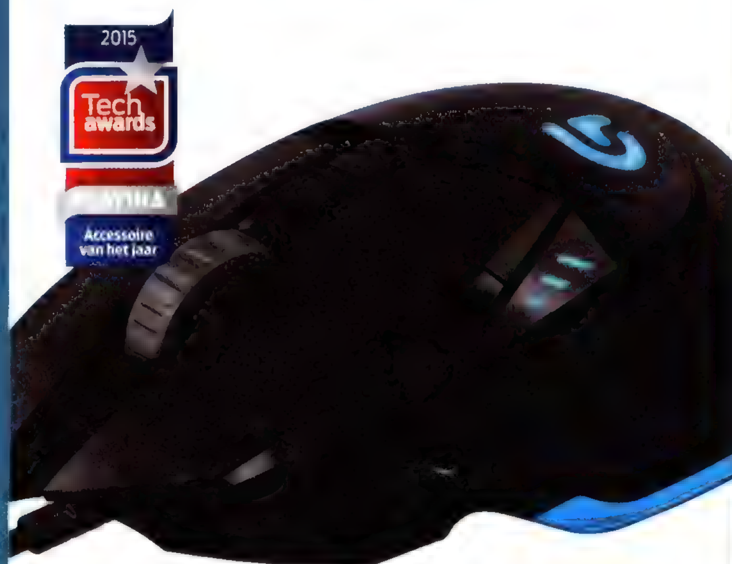




De D-Link DCS-2332L biedt de meeste functionaliteit uit veel geteste IP-camera's en is technisch gezien de beste camera die we in handen hebben gehad. Deze HD-ready 720p-bewakingscamera heeft een klassiek, webcam-achtig design en is bedoeld voor gebruik op een statief, te bevestigen aan een wand of het plafond. Tel daar de functionaliteiten bij op en je hebt een heel complete camera voor een aantrekkelijke prijs.

Logitech G G502 Proteus Core





Met de G502 Proteus Core domineert Logitech G de muizenmarkt. Een fraai ontwerp, een onovertroffen optische sensor en een veelvoud aan features zijn de ingrediënten voor de beste allround muis die er is. Een waardige opvolger voor de legendarische G5 en G500.

QNAP TS-451





De QNAP TS-451 heeft een hoogwaardige afwerking in zowel hard- als software. QNAP's besturingssysteem loopt net even soepeler dan de DiskStation Manager (DSM) van Synology en heeft veel functionaliteit. Vanaf de installatie met de QNAP CloudKey tot aan langdurig gebruik: nergens stelt de QNAP TS-451 teleur. Een ruim aanbod aan apps voor je smartphone en tablet maken deze NAS compleet. Enig minpunt: de witte behuizing van kunststof past niet bij een NAS met deze kwaliteit.

Samsung SSD 850 Pro



Iedere SSD maakt je systeem een behoorlijk stuk sneller, maar er kan maar één SSD de allersnelste zijn. Dat is de Samsung SSD 850 Pro. De technologie is volledig door Samsung ontwikkeld: zowel de controller als het flashgeheugen zijn van eigen fabricage.



QNAP TS-451



ASUSTOR AS5004T



NETGEAR ReadyNAS RN204



Asustor AS5002T



Netgear Ready-NAS RN202



Synology DS215j



Avance Powerbar Pro 5000



Xtorm XB102 Free 15.000



TP-LINK TL-PB10400



D-Link DCS-2132L



NETGEAR Arlo



Nest Cam



Denon HEOS 5



Samsung WAM750 Wireless Speaker M7

2015
Tech awards
ZILVER
Multiroom audio

Raumfeld Stereo M

Entertainment

Teufel REAL Z

AKG Y 45BT

Philips SHB9100RD

Sony SRS-X55

UE Megaboom

Creative Sound Blaster Roar 2

Eminent EM7480

WD TV Mediaspeler

Chromecast

LG 65UF950V

Philips 55PUS7600

Sony BRAVIA KD-55X9005C

WebOS (LG)

Tizen (Samsung)

Android TV (Philips & Sony)

Avanca Powerbar Pro 9000





Deze Avanca is kleiner, lichter en goedkoper dan de meeste grote powerbanks die meer dan 15.000 mAh hebben, maar levert op een haar na dezelfde prestaties. Bovendien is deze powerbank voorzien van drie usb-laadaansluitingen van elk maximaal 2 A, die je tegelijk kunt gebruiken en in totaal 3,1 A stroom leveren. De terechte winnaar!

Xtorm XB102 Free 15.000



De Xtorm XB102 Free 15000 heeft de meeste energie van de geteste powerbanks, gekoppeld aan een uitstekende energiedichtheid. Opladen kan met behulp van de ingebouwde usb-kabel of via een micro-usb-ingang. Heb je een energiehongerige tablet of wil je een paar dagen zonder stopcontact overleven, dan is dit de powerbank die je moet hebben.

Honeywell evohome



Het evohome-systeem maakt slim stoken per ruimte mogelijk, en werkt érg goed. Het enige nadeel is de relatief stevige aanschafprijs. Daar staat een prima klimaatregeling tegenover die je kunt programmeren per ruimte, via handige en eenvoudig te bedienen apps.

ALCATEL ONETOUCH IDOL 3



Hoogwaardige smartphone voor een zachte prijs. Fraai is dat hij twee luidsprekers heeft en ook de overige specificaties zijn prima. Dankzij de uitgebreide handleiding haal je moeiteloos alles uit dit toestel.

LG G4



De camera van de LG G4 is formidabel, het scherm kan zich meten met de beste van dit moment, en steekt er misschien zelfs wel een stukje bovenuit. Reken maar dat je opvalt als je tussen al je kennissen met een zwarte, vrijwel rechthoekige smartphone opeens een gebolde leren G4 laat zien.

LG 27MU67



De LG 27MU67 is qua ontwerp wat saai, maar hij ondersteunt alles wat je nodig hebt, en dit IPS-scherm biedt een ongelofelijk goede beeldkwaliteit. IPS staat niet bekend om zijn verversingssnelheid, maar als je voor de lol af en toe een spelletje speelt, kun je er bijvoorbeeld prima op gamen.

Domotica

Mobile



Spotify



Deezer



TIDAL



Netflix



Videoland



Ziggo MyPrime



Nest Thermostaat



Netatmo Thermostaat



Honeywell evohome



Apple iPhone 6s



LG G4



Samsung Galaxy S6



OnePlus One



ALCATEL ONETOUCH IDOL 3



Honor 6+

Steelseries Siberia 650



De Steelseries Siberia 650 is een headset van de bovenste plank. De – stereo – geluidskwaliteit is om van te genieten, zeker in hectische shooters. Aansluiten is op ieder apparaat een fluitje van een cent en het design is niet alleen mooi, maar ook uiterst functioneel. Wie een goede headset zoekt die ook nog eens op meerdere apparaten werkt, hoeft niet verder te zoeken.

Devolo dLAN® 1200+ WiFi ac Starter Kit



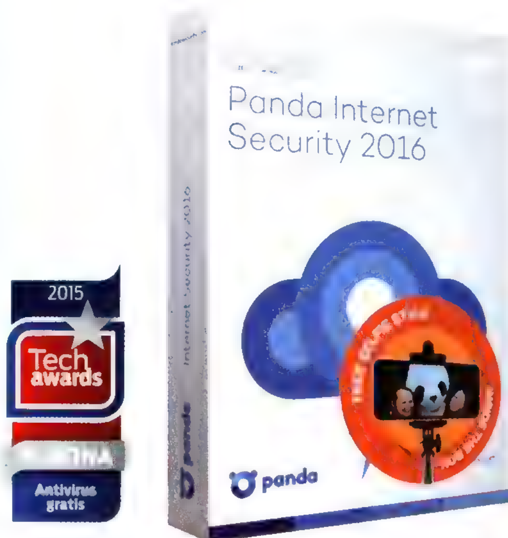
Devolo's dLAN® 1200+ WiFi ac Starter Kit is een prima keuze als je een kamer in huis hebt zonder vaste netwerkaansluiting en vanuit daar draadloos het netwerk op wilt komen. Niet alleen krijg je de nieuwste HomePlug AV2 MiMo-powerline-technologie, je krijgt ook een 802.11ac-accesspoint. De powerline-adapters zijn de beste die we tot nu toe hebben getest. Overigens gebruikt deze set naast de fase- en nuldraad ook de aardedraad. Daarmee haal je de maximale snelheid.

Denon HEOS 5



Denon heeft met het HEOS-multiroomsysteem een sterke concurrent van Sonos op de markt gezet. De HEOS 5 is het middelste model in de serie en koppelt een fraaie vormgeving aan een uitstekende geluidskwaliteit. Bij een mutiroomsysteem is de app ook erg belangrijk en ook op dat gebied heeft Denon het goed voor elkaar. De ondersteuning van streamingdiensten is in vergelijking met Sonos nog wat magertjes, maar Spotify en Deezer werken wel.

Panda Free Antivirus



Panda Free Antivirus is de beste antivirussoftware. Het product haalt hoge scores in de meeste antivirustests van gerenommeerde antiviruslaboratoria en doet dat met geringe impact op de snelheid van ons testsysteem. De interface is modern en zeer overzichtelijk en de functionaliteit biedt drie soorten scans. Panda is volledig Nederlandstalig en erg prettig in het gebruik.



Apple iPad Air 2



ASUS MeMO Pad 7



Sony Xperia Z3 Tablet Compact



Apple Watch



LG G Watch R



Pebble Time Steel

Games



Metal Gear Solid 5: The Phantom Pain



Batman: Arkham Knight



Grand Theft Auto V



Sony PlayStation 4



Skylanders SuperChargers



LEGO Dimensions



Disney Infinity 3.0

Seagate Backup Plus Fast



De Seagate Backup Plus Fast heeft intern een kleinere en lichtere harde schijf van 2,5 inch. Naast dat de harde schijf zo compact is – je kunt 'm met één hand vasthouden – en dat hij licht is, heeft deze 2,5-incher nog een voordeel: een significant lager stroomverbruik.

FUJIFILM X-A2



De prijs/kwaliteitverhouding ligt bij deze camera uitstekend. Hoewel de camera compact is, ligt hij toch uitstekend en stevig in de hand. Met deze camera kun je prachtige resultaten bereiken met de automatische filters, de zogenoemde Film-simulatie. De beelden zijn scherp, vol detail en bij 3200 ISO is er nog steeds weinig ruis. Het beeldscherm is helder, waardoor het gemis van een eventuele elektronische zoeker niet echt opgemerkt wordt.

Canon EOS 7D Mark II



De EOS 7D Mark II heeft drie indrukwekkende eigenschappen die 'm bijzonder geschikt maken voor sport- en natuurfotografie. De aps-c-sensor haalt onderwerpen met een factor 1,6 dichterbij. Belangrijker is de 10 beelden per seconde die de camera schiet, met een indrukwekkende buffer en in volle resolutie. De allergrootste plus ligt bij de 65 crosstype autofocuspunten, verspreid over een heel groot deel van je compositie, zodat je bewegende onderwerpen snel kunt volgen.

FUJIFILM X100T



Met een mechanische én geluidloze elektronische sluiter, lijkt de X100T gemaakt voor straatfotografie. Temeer vanwege de hybride optische en elektronische zoeker. In de zoeker wordt heel handig in een kader aangegeven wat er binnen en net buiten je compositie gebeurt. En dat is bij straatfotografie bijzonder gemakkelijk, omdat je dan goed kunt zien wat straks misschien je beeld binnenwandelt. Handig is dat je bijna alle knoppen en het quickmenu zelf kunt programmeren.

LG G4



Direct opvallend is het beeldscherm van deze LG G4. Scherp, helder, gedetailleerd en groot: prachtig om je gemaakte foto's op terug te kijken. De foto's zijn kleurecht en erg gedetailleerd, zelfs in de hoeken. In de avondfoto zit nog genoeg detail en met de HDR-functie sleep je er een prima foto uit. Verder krijgt de LG G4 extra punten voor enorme camerafunctionaliteiten.

Olympus STYLUS TOUGH TG-4



De Olympus STYLUS TOUGH TG-4 is de allereerste avontuurlijke ruigcompact die in raw kan schieten. Zo kun je ook met weinig licht, onder water bijvoorbeeld, nog het beste uit je opnames halen. En ruig is hij! Hij overleeft een duikdiepte van 15 meter en een val van twee meter, is belastbaar tot 100 kilo en bestendig tegen -10 graden Celsius. De TG-4 is een kleine compactcamera die zonder problemen in je jaszak past.



The Witcher 3: Wild Hunt



Heroes of the Storm



Grand Theft Auto V



MSI GS60 2QE GHOST PRO 3K



Logitech G G502 Proteus Core



Corsair K70 RGB



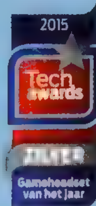
Thrustmaster T300 RS



Kingston HyperX Cloud II



Turtle Beach Elite 800



SteelSeries Siberia 650



Samsung U28D590D



EIZO FORIS FS2434



Dell UltraSharp U3415W



Pentax K-S2



Nikon D5500



Canon EOS 760D



Canon EOS 5DS



Canon EOS 7D Mark II



Nikon D7200



FUJIFILM X-A2



Samsung NX500



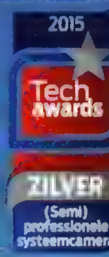
Panasonic LUMIX DMC-GF7K



Sony α7R II



Sony α7 II



Panasonic LUMIX DMC-GX8



Nikon COOLPIX P900



Olympus STYLUS TOUGH TG-4



Olympus STYLUS TRAVELLER SH-2

Olympus STYLUS TRAVELLER SH-2



Deze stijlvolle retro-compactcamera is prachtig vormgegeven. Lekker klein, zodat de camera nergens in je bagage overbodig voelt. De 24x optische zoom volstaat om zowel dat weidse landschap als dat detail in de verte vast te leggen. En dankzij wifi ben je altijd in staat om je opnames heel snel met je smartphone met de rest van de wereld te delen.

Canon EF 50mm f/1.8 STM



In het analoge tijdperk was een 50 mm een standaardlens, met een beeldhoek die min of meer overeenkomt met wat het menselijk oog ziet. Dit compacte en uiterst lichte standaardobjectief past in elke fototas, wat voor soort fotograaf je ook bent. Voor een adviesprijs van 135 euro ligt hij al in je winkelmandje. Een aanrader!

Sigma 24-35mm F2 DG HSM Art



De Sigma 24-35mm F2 DG HSM Art biedt uitstekende optische resultaten voor een relatief lage prijs. Het objectief is prachtig gebouwd: solide en robuust. Zowel de zoom- als de scherpstelring zijn breed en lopen heerlijk soepel, en dat is erg prettig in gebruik. De hsm-autofocusmotor is snel en vooral ook stil te noemen, en dat is weer fijn als je aan straatfotografie doet.

Sigma 18-300mm F3.5-6.3 DC MACRO OS HSM C



Deze Sigma 18-300mm is met een adviesprijs van zeshonderd euro een aantrekkelijk geprijsd en mooi gebouwd objectief. Zeker voor fotografen die graag zonder al te veel te sjouwen en objectieven te wisselen toch vaak hun reflex mee willen nemen. Met een stille en snelle autofocus, is dit objectief beter met AF te gebruiken dan handmatig scherpstellen.



Sony Cyber-shot DSC-RX100 IV



FUJIFILM X100T



Canon PowerShot GX 7



Canon EF 11-24mm f/4L USM



Sigma 24-35mm F2 DG HSM Art



Tamron SP 15-30MM f/2.8 Di VC USD



Sigma 18-300mm F3.5-6.3 DC MACRO OS HSM C



AF-S NIKKOR 200-500mm f/5.6E ED VR



Tamron 18-200mm F/3.5-6.3 Di II VC



Canon EF 50mm f/1.8 STM



AF-S NIKKOR 300mm f/4E PF ED VR



AF-S NIKKOR 20mm f/1.8G ED



LG G4



Samsung Galaxy S6 edge

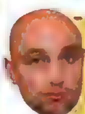


Apple iPhone 6 Plus

OOK GESPEELD

OMDAT WE DE LEUKSTE HOBBY TER WERELD HEBBEN

KIDDY KLASSIEKERS



Titel: Disney Infinity 3.0 - Rise Against The Empire play set
Platform: PS3 / PS4 / Wii U / Xbox One / Xbox 360
Prijs: € 34,99

In een Power Unlimited Star Wars themanummer mag deze Rise Against The Empire play set voor Disney Infinity 3.0 natuurlijk niet ontbreken, want net als Star Wars Battlefront worden ook hier de klassieke Star Wars films (de originele trilogie) tot leven gewekt, alleen dan **cute en cartoonesk**.

Bij deze play set komen twee toys; Luke en Leia waarbij - sorry dames - Luke absoluut de voorkeur geniet. Leia staat haar vrouwtje, maar Luke heeft een blaster en een lightsaber, dus de keuze is snel gemaakt.
In een uurtje of vijf flits je door de belangrijkste momenten van de films, waarbij de Battle of Hoth, vluchten van Tatooine en de Battle of Endor in sneltreinvaart de revue passeren. Het voelt een tikje gehaast maar is wel verdomd leuk om te spelen.
De gameplay legt wat **meer nadruk op vlieg en voertuig onderdelen en is wat minder on rails**. Alles ziet er (in ieder geval op de PS4) prachtig uit, en het was juist na het spelen van Battlefront zeer vermakelijk om deze 'kiddy' variant na te spelen.

SCORE:





DE BAL IS ROND... OOK IN 2016

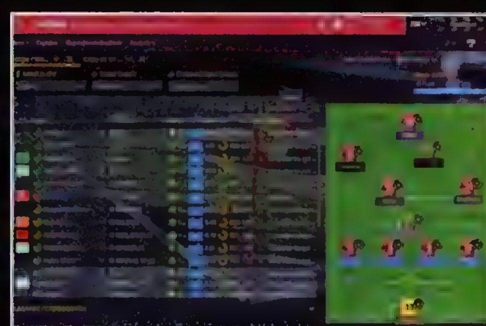


Titel: Football Manager 2016
Platform: PC
Prijs: € 49,95

Voetbal blijft een vreemd spelletje. Verschrikkelijk leuk, emotioneel en meeslepend ook, maar bovenal totaal niet te voorspellen. Wie had immers gedacht dat 'we' in de EK kwalificatiepoule veel minder punten zouden halen dan IJsland, Tsjechië en Turkije? Dat FC Twente dit seizoen degradatievoetbal speelt? En dat het Chelsea van José Mourinho, vorig jaar nog kampioen, er werkelijk he-le-maal niets van bakt? Gelukkig hebben we Football Manager, Sport Interactive's coachingsimulator die **zó realistisch is dat ie door sommige clubs als scoutingstool wordt gebruikt**, en - belangrijker nog - waarmee leunstoeltrainers zoals mijn persoontje zelf kunnen showen dat al die verloren Toto-deelnames gewoon op botte pech berusten. Geldt dit wederom voor Football Manager 2016? Laat ik het eens met Chelsea proberen.

Uiteraard zijn er weer een fiks aantal aanpassingen en updates present. Duizend, zo lees ik in het persbericht, waaronder het cool klinkende Manager on the Touchline. In de praktijk blijkt dit echter een bijzonder basale character creation tool, zodat je nu 'zelf' aan de zijlijn kunt staan. Of, beter gezegd, een generieke dude met een generiek hoofd en een generiek pak aan.
Ik snap dat Sport Interactive hun spel een wat minder stoffige spreadsheet uitstraling wil geven, maar hiermee slaan ze de plank helaas mis. Ook de optie om variaties op dode spelmomenten of een eigen club te creëren, voelen eerder gimmicky dan essentieel.
Wél handig is het vernieuwde ProZone pré- en postwedstrijdanalysesysteem (zeg dat maar eens tien keer achter elkaar). Hierdoor kan ik tot in detail achterhalen wat er precies fout ging bij mijn 4-2 nederlaag tegen Arsenal om het Community Shield, en zet ik vervolgens overbodige vedettes als Ramires en, jawel, John Terry op de transferlijst. Doorselecteren, zoals dat zo mooi heet.
Met de opbrengst pik ik onder andere Shkodran Mustafi op bij Valencia. Yep, het **handelen met een database van tienduizenden rete realistisch nagemaakte voetballers gaat simpelweg nooit vervelen.**

Terwijl het seizoen z'n gangetje gaat en ik halverwege tweede sta achter Manchester City (lees je mee, José?), besef ik me dat ik het Football Manager-virus weer volledig te pakken heb. **Tegelijkertijd is er eigenlijk verdomd weinig veranderd sinds 2015, en eigenlijk ook 2014 en 2013.**



Sure, de interactie met persmuskieten is gevarieerder en navigeren tussen de tientallen verschillende tabbladen weer nét wat intuïtiever, maar de match-engine ziet er nog steeds uit als een Commodore 64 game.
Daarnaast gebeuren er ook nog altijd van die vreemde, onverklaarbare dingen. Zo win ik het ene moment met 1-5 op Anfield van Liverpool, terwijl ik de wedstrijd erna thuis niet tot scoren kom en tegen Stoke met 0-1 de boot inga.
ProZone zegt dat het komt doordat Hazard te veel naar binnen trekt. Maar ik? Ik denk dat de bal ook in 2016 - gewoon rond is...

SCORE 81

OCCULTE SHIT IN HET GITZWARTE WESTEN



Titel: Hard West
Platform: PC
Prijs: € 15,99

Oh man, wat is mijn liefde voor turn-based games grenzeloos. Zelfs nu ik vol spanning zit te wachten op de ultieme om-de-beurt-game XCOM 2, kan ik me nog prima vermaken met titels zoals Wasteland 2, The Walking Dead: No Man's Land en nu dus Hard West... **En dat 'Hard', dat is geen grapje, mensen!**

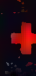
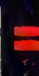


Met de gameplay is in ieder geval al vanaf het begin weinig mis: je kan twee acties uitvoeren met elk van je ruige koibois (nou ja, geen van je helden is daadwerkelijk een drijver van koeien, maar ze schieten wel met sixshooters en komen uit het wilde... eh, harde westen), voordat je tegenstander aan de beurt is.
Dus probeer je je mannetjes zo tactisch mogelijk te plaatsen, in dekking het liefst, flank je je tegenstanders en **is het nagelbijten geblazen als de baddies weer mogen** en je hulpeloos toe moet zien of je wel de juiste voorbereidingen hebt getroffen. Je kent deze turn-based awesomeness wel als je XCOM hebt gespeeld en zo niet, dan shame on you.

Hard West tweakt wat aan die ijzersterke gameplay, waarvan niet alle aanpassingen even briljant zijn (ben zelf geen groot fan van het feit dat je tijdens de battles niet kunt saven en dat je, als er een hoofdrolspeler afgeschoten wordt, helemaal opnieuw moet beginnen), maar het allerbelangrijkste: het doopt het geheel in **een inktzwarte, haast deprimerende atmosfeer**. De Dood zélf vertelt over demonen en geesteszieke moordenaars, met in het middelpunt meerdere hoofdrolspelers verdeeld over enkele scenario's, wiens verhalen elkaar kruisen. Terwijl je in elk scenario over een andere map navigeert, gebeuren er zieke dingen en word je regelmatig verrast door moeilijke keuzes.

Hou je van uitdagende turn-based gevechten, occulte shit en pikzwarte verhalen in een genadeloze wereld, **vergelijkbaar met de eerste Fallouts en Wasteland**, alleen dan met minder luchtige humor? Dan is deze game je mattie voor vele, glorieuze uren.

OORDEEL:

BETERE KLAUW, SLECHTERE PRIJZEN



Titel: Nintendo Badge Arcade
Platform: 3DS
Prijs: free-to-play + € 1,- voor vijf ronden



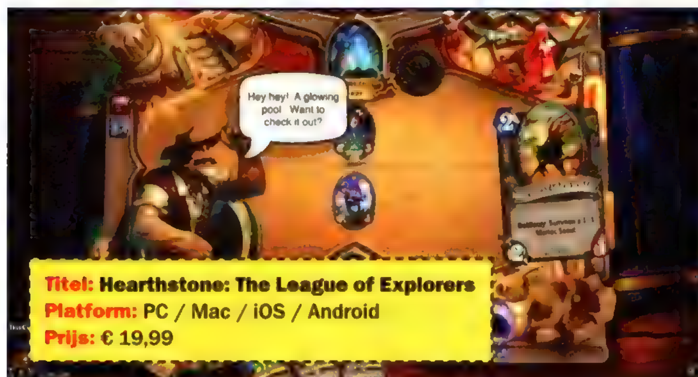
Nintendo Badge Arcade komt uit het niets en lijkt op Nintendo's meest schaamteloze poging om ons geld af te troggelen sinds, eh, ooit. En dat is het eigenlijk ook wel, maar verdorie, **voor pure afzetterij is dit nog heel goed gemaakt!**
Badge Arcade is een digitale versie van zo'n grijpmachine die je op elke kermis vindt en waar je nooit iets mee wint. Je houdt A ingedrukt om de klauw te bewegen, en zodra je A loslaat, zakt de klauw naar beneden om een 'prijs' te pakken... wat in dit geval icoontjes zijn waar je het Home-menu van je 3DS mee kunt opleuken. Blegh.

Voor de prijzen hoef je dit dus niet te spelen, maar wat wel weer typisch Nintendo is, is dat de 'gameplay' **verrassend verslavend is uitgewerkt**. Je moet niet alleen simpelweg icoontjes 'pakken', maar je moet ze door middel van daadwerkelijke physics in simpele 'hindernisbanen' soms ook loswrikken, uit de weg duwen of met hamertjes wegslaan. Ja, de variatie die Nintendo in dit irritante, simplistische kermisspelletje heeft weten te verwerken, is nog best indrukwekkend.
Het probleem is echter dat het een euro kost om vijf keer te mogen spelen. Je kunt dagelijks gratis pogingen winnen, maar in principe mag je dit dus alleen spelen als je er écht geld tegenaan smijt. Beeeeetje jammer (we hadden liever Street Pass-integratie gezien), al zijn dit soort praktijken in de smerige wereld van free-to-play allerminst een uitzondering.



OORDEEL:





Titel: Hearthstone: The League of Explorers
Platform: PC / Mac / iOS / Android
Prijs: € 19,99

WHY DID IT HAVE TO BE SNAKES?

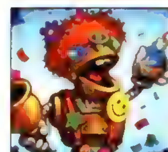


Na de necropolis van Naxxramas en de lavapoelen van Blackrock Mountain verplaatst het derde uitbreidingsavontuur voor Hearthstone je naar mysterieuze tempels in vier Warcraft gebieden, met **de sfeer, muziek en valstrikken die we kennen uit Indiana Jones**, maar dan met de spooksels en tovenarij uit het Warcraft universum.

Het meesterlijke van Blizzard vind ik de manieren waarop ze dit avontuurlijke thema ook werkelijk naar de gameplay van hun strategische kaartspel hebben vertaald.
Neem de eerste eindbaas, Sun Raider Phaerix, die onkwetsbaar is tot je zijn staf hebt geroofd, waarna jij onkwetsbaar bent totdat hij de stafkaart weer heeft vernietigd, enzovoort. Het voelt echt als een wanhopige strijd om dat machtige relikwie.
De volgende baas is trouwens nog cooler, en in feite niet eens een eindbaas maar een instortende tempel die je tien beurten de tijd geeft te ontsnappen en je ondertussen bestookt met allerlei hinderniskaarten, waaronder uiteraard een groot rollend rotsblok. **Van die dingen die ik nooit had verwacht in een kaartspel te beleven.**

Spelenderwijs 'win' je in deze uitbreiding 45 nieuwe kaarten, waaronder een paar radicale, humorvolle exemplaren die nu al voor meer opschudding lijken te zorgen dan die uit de vorige kaartuitbreidingsset (The Grand Tournament, verscheen in augustus).
Dus ook al volgen de betaalde uitbreidingen voor het 'gratis' spel Hearthstone elkaar in hoog tempo op, **het is wel weer allemaal kwaliteit wat je koopt**, en qua volume genoeg om de prijs te rechtvaardigen.

OORDEEL:



VEEL CONTENT VOOR VEEL GELD



Titel: **The Crew: Wild Run**
Platform: PS4 / Xbox One / PC
Prijs: € 40,-

The Crew kwam een jaar geleden uit en werd geteisterd door server problemen. De ambitieuze racegame is alleen online speelbaar en door de vele disconnects en server errors werd de pret bedorven. In de maanden daarna werd dit door vele patches gefixt, maar een hoop spelers waren toen al vertrokken. In plaats van steeds wat kleine nieuwe stukjes content uit te brengen voor The Crew, heeft Ubisoft ervoor gekozen om alles op te sparen en alles in één gigantische uitbreiding te stoppen genaamd Wild Run. Een goede zet, want er zit meer dan genoeg content in deze DLC om spelers weer terug te halen naar The Crew en **te ervaren hoe het is als de game wél lekker loopt.**

Met Wild Run tackelt Ubisoft ook meteen het probleem dat er eigenlijk maar weinig te doen was in de wereld van The Crew, die de gehele USA beslaat. De content was schaars en het was vooral te eentonig om je aandacht langer dan een paar uurtjes vast te houden.

Ook op technisch vlak is de boel eindelijk strakgetrokken en zelfs de graphics hebben een kleine upgrade gekregen. Er zitten daarnaast veel meer verschillende voertuigen in Wild Run, waaronder motoren en monster trucks, maar het leukste zijn de nieuwe event types. Zo zijn er nu overal drift events te vinden, kan je proberen zo hard mogelijk te gaan in een rechte lijn in drag events en kan je helemaal los met trick events in ware speeltuinen voor de monster trucks.



The Crew is een arcade game, maar de hoeveelheid 'domme fun' die je online met je vrienden kon beleven, was tot nu toe wel erg karig. Door de release van Wild Run is er ineens **een overschot aan toffe nieuwe events en content** om te ontdekken, maar daar betaal je wel een hoge prijs voor, want veertig euro voor content die eigenlijk al lang in de game had moeten zitten, is een hoop knaken. Zeker als je vorig jaar al zes tientjes voor The Crew hebt neergelegd.

SCORE 79

DE ENIGE APP DIE MIJN iPHONE NOG MIST



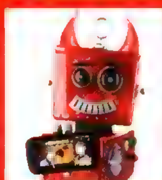


Titel: **Shin Megami Tensei: Devil Survivor 2 - Record Breaker**
Platform: 3DS
Prijs: € 44,99

Record Breaker is een remaster/port/update/whatever van Devil Survivor 2, wat een hele toffe strategische JRPG voor de DS is.
De setting is het hedendaagse Tokyo, waarin jij een tiener speelt die via een speciale app op z'n smartphone demonen kan oproepen om voor zich te laten vechten.
Uiterst verfrissend, vooral nu deze Record Breaker remaster [illegible] toevoegt die alle kleurrijke [illegible]

Ook niet geheel onbelangrijk: een volledig nieuwe, extra verhaallijn die bijna net zo groot is als de normale, en die vanaf het begin selecteerbaar is. Da's waar voor je geld. Ook de nieuwe, relaxtere moeilijkheidsgraad is een uiterst welkome toevoeging, mede omdat het 't grinden wat sneller maakt.
Wel vind ik 't enigszins jammer dat de (verder prima) turn-based tactics gameplay niet in zo'n kek, modern giletje is gehesen als de setting - en dat de simpele graphics verraden dat dit eigenlijk een DS-game is - maar dat mag de demonische pret verder niet drukken. [illegible]

OORDEEL:





GESTOORDE VETERAAN



Titel: **Rodea: The Sky Soldier**
Platform: Wii U
Prijs: € 68,99

Yuji Naka maakte niet alleen de eerste Sonic games maar ook nog eens het best wel fabuleuze Nights into Dreams. Dus tja, dan is het toch wel even het melden waard wanneer deze man met een geheel nieuwe game komt, **helemaal als die nieuwe game zwaar kut blijkt te zijn.**

Laten we beginnen met de graphics van Rodea; die hadden we in het GameCube tijdperk al lelijk, grauw en technisch zwak genoemd. Maar Rodea is dus een game voor de Wii U, datzelfde apparaat als waar Mario Kart 8 op draait. Onbegrijpelijk. En het wordt nog gekker.
De game verlangt steeds dat je een vizier in de lucht of op platformen richt om Rodea daar naartoe te laten vliegen. Alleen is dat vizier erg onhandig te besturen. **Je gaat bijna verlangen om de game met een Wii-controller te spelen,** zodat je het vizier met de aanwijsfunctie kunt richten. Dat is geen raar verlangen, want oorspronkelijk is Rodea ook voor de Wii gemaakt. Alleen hebben ze die aanwijsfunctie uit de Wii U-versie gehaald. On-be-grij-pe-lijk. En het wordt nog gekker.

Bij de Westerse lancering van Rodea stuurde Yuji Naka een tweet naar zijn fans: 'Please play the Wii version.' Maar die Wii-versie is hier niet verkrijgbaar omdat het enkel een pre-order bonus bij de Wii U-versie in Japan was.
Echt, gekker dan dit wordt het niet.

OORDEEL:



SUPER SMASH BOYS





Titel: Super Boys: The Big Fight
Platform: iOS / Android
Prijs: Gratis

Met z'n platformachtige levels, random in beeld vallende items en vele sterk verschillende, soms bekend ogende vechtersbazen, doet Super Boys van ontwikkelaar Moof denken aan Smash Bros. Alleen heeft Super Boys een wat tragere en meer op Streetfighter II lijkende vechtstijl, en zijn die bekend ogende personages vooral afkomstig uit Moofs eerdere spellen, al zitten er ook wat internetstripfiguren en karikaturen van écht bekende videogame- en filmpersonages tussen.
Het belangrijkste wat je over Super Boys moet onthouden, is dat het vechten behoorlijk goed voelt, en het spel erg leuk gepresenteerd wordt. Al met al **een van de beste vechtspellen die je op je mobieltje kunt zetten**.

OORDEEL:
Een schattig klein vechtspelletje.



Titel: DarkSiders II: Deathinitive Edition
Platform: PC / PS4 / Xbox One
Prijs: € 29,99

EEN IETS MOOIERE DOOD



Ach, Darksiders; de trilogie die nooit heeft mogen zijn. Door het faillissement van THQ werd ook ontwikkelaar Vigil meegesleurd in de misère en stierf de DarkSiders franchise een te vroege dood (ba-dum, tss).
Over slechte woordgrappen gesproken; nu is er de *Deathinitive Edition* van deel 2 waarin je als de Dood Himself op avontuur mag.
Het is een **kleurrijk, behoorlijk lang en vermakelijk action-adventure** dat zijn voorganger op een aantal punten verbetert. De game is nu in 1080p te spelen en huisvest alle DLC, en dat is mooi. Dat de game nog steeds af en toe last heeft van framedrops, is minder mooi maar nooit dodelijk (ba-dum, tss 2).

SCORE:



EEN GAME WAAR ED HEEL GOED IN ZOU ZIJN



Kijk, dit zijn nou het soort originele ideeën waar indiegames hun bestaansrecht aan ontlenen en waar we er tegenwoordig helaas te weinig van zien. Typoman is namelijk een platformer en puzzelgame ineen, met **een twist die dusdanig interessant is dat het de gimmick status meteen ontstijgt**.

De wereld van Typoman bestaat namelijk voor een groot deel uit letters en (Engelse) woorden, en die woorden vormen niet alleen instructies, maar ook obstakels, vijanden, sleutels en hulpmiddelen. Door de letters te manipuleren en daarmee de woorden te veranderen, kun je de puzzels oplossen die jouw voortgang in de weg staan.
Wanneer je bijvoorbeeld de letters G, R, A en B in de lucht ziet hangen, dan moet je die letters vastpakken ('grab') en ze gebruiken als lianen om naar de overkant te kunnen komen.
Typoman is dus **een platformer die z'n wortels diep in taal heeft zitten**, en dat is tof. Dit is de eerste game waarbij ik daadwerkelijk iets aan mijn liefde voor anagrammen heb gehad.

Mijn favoriete moment kwam al vrij vroeg in de game, toen ik het woord 'PART' benaderde. Het woord draaide vanuit het niets mijn kant op en verpletterde mij onder z'n gewicht. 'TRAP' (valstrik) stond er opeens. Ik glimlachte van oor tot oor.
Nog mooier was de oplossing van deze puzzel: ik sleepte de letter S naar het woord toe, zodat



Titel: Typoman
Platform: Wii U
Prijs: € 13,99

er 'STRAP' (band) kwam te staan, waarmee het woord letterlijk aan banden werd gelegd en ik eindelijk kon doorlopen. Magnifieke shit; ik voelde me zo slim!
De moeilijkheidsgraad van de game ligt af en toe wel echt bizar hoog, en niet alleen omdat je behoorlijk wat kennis van de Engelse taal moet hebben. Veel puzzels (en bazen) vereisen namelijk erg veel trial & error, waardoor je vaak geen idee hebt wat je moet doen totdat je een paar keer bent doodgegaan.
Het heeft voor frustratie gezorgd in iets wat anders de slimste indiegame sinds Braid zou zijn geweest. Laat dit je echter niet van een aankoop weerhouden! Originaliteit is tegenwoordig immers een zeldzaam goed.

OORDEEL:



KAMER BREEKT UIT ZIJN VOEGEN



Titel: The Room 3
Platform: iOS
Prijs: € 4,99



Ik had hoge verwachtingen van The Room 3, en het doet me deugd om te kunnen melden dat die zijn overtroffen.
'O wauw,' zei ik bij het begin, toen ik mij niet in een donkere kamer maar in een rijdende trein bleek te bevinden. Een paar seconden later schrik ik als de trein een donkere tunnel in rijdt en er opeens een eng oud vrouwtje tegenover me zit.
De eerste en tweede 'Room' maakten al indruk met hun mechanisme van wonderlijke puzzeldozen. Dat soort puzzels tref je ook weer in deel drie, alleen zijn ze nu geplaatst in veel meer verschillende contexten en omgevingen, waardoor je nu ook **echt het gevoel krijgt een griezelig avontuur** te beleven.

SCORE:





PULARIA

Een basic maar bijzonder functioneel toetsenbordje, een hoogwaardige koptelefoon en een Minecraft polsband/stappenteller... of zoiets. De PUlaria is weer lekker divers deze maand.

MINECRAFT

GAMEBAND

Dat Minecraft nog altijd extreem populair is, mag duidelijk zijn. Niet voor niets hebben we twee papieren Minecraft Gidsen gemaakt die als zoete broodjes over de toonbank gingen.
Als je aan de wereld wil laten zien dat jij de ultieme Minecraft fan bent, dan kun je deze Gameband dragen; een funky Minecraft wearable die je draagt als een armband/polsband.
De led-display geeft de tijd aan en je kunt de display zelf aanvullen en instellen met berichtjes, afbeeldingen en animaties. Bovendien kun je je voortgang van je spel middels de USB-aansluiting opslaan en naar iedereen meenemen.
Geinig: inclusief voor-geïnstalleerde werelden van o.a. Sethbling, Hypixel en Dragonz.
Niet geinig: de game Minecraft zelf krijg je hier niet bij! Die moet je dus nog los kopen en dat is voor een bedrag van honderd euro best wel nep. Twee sterren aftrek daarom.



€ 100,-



TURTLE BEACH

EAR FORCE PX24

Turtle Beach maakt al jarenlang koptelefoons voor iedere portemonnee. De Ear Force PX24 van net onder de honderd euro weet met zijn hoogwaardige technologie zeer fraai geluid af te leveren dat bovendien zelf te tunen is. Daarom neem je de twee minpuntjes op de koop toe, zoals het feit dat de kleine SuperAmp afstandsbediening aan de draad bungelt en de microfoon die niet van de headset kan worden afgehaald.
Voor de rest valt er weinig aan te merken op de PX24. Het geluid is krachtig en gelaagd door een reeks aan snufjes en audioverbeteringen zoals Superhuman Hearing, Variable Bass Boost, Turtle Beach Virtual Surround Sound en Variable Mic Monitoring.
Op de SuperAmp kun je alles zelf instellen. Superhuman Hearing laat je bijvoorbeeld beter voetstappen of herladen horen.
Nog twee grote voordelen van de PX24: het betreft een multiplatform headset (PS4, Xbox One, PC, Mac, mobiele apparaten/tablets); je bent dus in één keer klaar. En bovendien geldt tot en met 31 januari 2016 een cashback actie waarbij je twintig euro terugkrijgt na aanschaf. Dan kost deze puike headset dus nog maar 75 eurootjes!



€ 94,95 NU MET CASHBACK ACTIE VOOR € 74,95



GAMING HARDWARE ATTRACTS THE FEARFUL. THE STRONG. THE WEAK. THE INNOCENT. THE CORRUPT. GAMING HARDWARE IS MY ALLY.

COOLERMASTERS

STORM NOVATOUCH TKL

De naam Coolermaster is bij gamers natuurlijk niet onbekend. Naast mooie kasten, headsets en muizen heeft het bedrijf een keur aan (gaming) keyboards in haar assortiment.
De CM Storm NovaTouch TKL ziet er weinig spectaculair uit, maar is dan ook vooral bedoeld voor gebruikers die de perfecte aanslag zoeken. En dat is voor iemand als ik (Jan) die al snel tussen de 200.000 en 250.000 woorden per jaar tikt, natuurlijk helemaal niet verkeerd.
Naar een nummpad zul je tevergeefs zoeken, maar dat heb ik totaal niet gemist. Ik durf zelfs te beweren dat dit een van de allerlekkerste toetsenborden is waar ik ooit op heb gewerkt. De kwaliteit, de snelheid, de afwerking en de aanslag zijn stuk voor stuk top.
Het prijskaartje zal misschien voor velen een drempel zijn, maar als je een toetsenbord zoekt met een perfecte aanslag, hoef je niet verder te zoeken.



TUSSEN DE € 129,95 EN € 145,-



QUIZT JE DAT?



DE MAANDELIJKSE PU QUIZ

Nu je de PU bijna hebt uitgelezen, kun je hier testen of je er wat van hebt onthouden. En daar kun je nog een vette prijs mee winnen ook!

prijsvraag@powerunlimited.nl

1 Zo strak als...?
- A) Een Zwitsers horloge
- B) De steunkousen van Ed z'n moeder
- C) De buik van Sabia Boulahrouz

2 Een wijze les?
- A) Gebruik nooit de schietstoel in een helikopter
- B) Neem altijd een extra verzekering op je huurauto tijdens de E3
- C) Veeg nooit je kont af met een reclamefolder met nietjes

3 Waarvan moest Jan een traantje wegpinken?
- A) Everybody's Gone to the Rapture
- B) Hij vond een euro tussen de kussens van z'n bank
- C) Hij bleek z'n slechts drie keer gebruikte theezakje tóch niet te hebben weggegooid

4 Wat deed Jurjen als achtjarig jongetje op het buurtfeest in de sporthal?
- A) Zich verstoppen in de meisjes kleedkamer
- B) Chips en Cola jatten uit de kantine
- C) Kijken naar een Star Wars film

5 Wanneer smaakt volgens Alie een Heineken 't lekkerst?
- A) Om negen uur 's ochtends
- B) Na een vrijpartij met Brad Pitt
- C) Na een kommetje zeer pittige noedelsoep

6 Wat zegt Samuel, onze Spaanse dwerg, altijd?
- A) Size doesn't matter
- B) Beter een kleine die steigert, dan een grote die weigert
- C) Ik weet zeker dat kabouters niet bestaan; ze zeggen het zelf!

DIT kun jij winnen!



Mail de juiste antwoorden naar:

prijsvraag@powerunlimited.nl

o.v.v. Quizt Je Dat?
Vergeet niet je naam en adres te vermelden.

Alle antwoorden goed?

DAN MAAK JE KANS OP EEN MEGA STAR WARS PAKKET BESTAANDE UIT: STAR WARS BATTLEFRONT VOOR DE PS4 + EEN DARTH VADER PS-CONTROLLER + DISNEY INFINITY 3.0 STAR WARS VOOR PS4

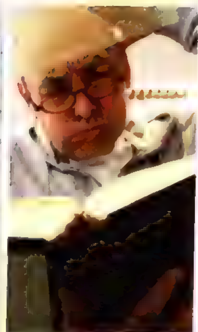
PU 266 LIGT 22 JANUARI IN DE WINKELS

SMORGASBORD

VOLGENDE MAAND IN POWER UNLIMITED

- GAAT SAMUEL NAAR DE HEL ÉN NAAR DALLAS (WAT VOOR SOMMIGEN HETZELFDE IS)
- NEMEN ROBOTS EEN DEEL VAN HET BLAD OVER
- STOEIT JAN OP PRIMITIEVE WIJZE MET EEN NIEUWE UBISOFT GAME
- MAG ED VOOR HET EERST SINDS 1917 WEER EENS OP TRIP
- SPREEKT FLORIAN MET EEN LEGENDARISCHE MOTORCOUREUR
- KIJKEN WE NAAR AL HET FRAAIS DAT 2016 ONS GAAT BRENGEN IN EEN EPISCHE GLAZEN BOL SPECIAL
- VECHT WOUTER MET VEEL GEDULD EN TACTISCH INZICHT TEGEN BUITENAARDSE WEZENS

* ALLES ONDER VOORBEHOUD UITERAARD *



ALS JE BEGRIJPT WAT IK BEDOEL

Ed kwam ook deze maand weer een paar noemenswaardige foutjes tegen in de teksten van de PU-redacteuren. Rechts legt onze eindbaas uit wat er is misgegaan.

De oren van het lijf te vragen	=	Als je meer wil weten over spreekwoorden en gezegden, mag je me *het hemd van het lijf* vragen
Op brute kracht	=	Tja, voorzetsels blijven een dingetje: *met brute kracht* of *op brute wijze*
Het is zaak Rebellen zoveel mogelijk neer te maaien	=	Effectiever is om *zoveel mogelijk Rebellen* neer te maaien
Voor het inslaan van alle provisies	=	Provisie verdien je, *proviand* sla je in
Met veredelde krachten	=	Bijna goed, maar toch helemaal fout: met *vereende* krachten
Wiens verhalen elkaar kruizen	=	Een klassieker: het meervoud van kruis is kruizen, maar het werkwoord is *kruisen*

'LEUKSTE' NIET GEPLAATSTE BIJSCHRIFT

GAME OF THRONES EPISODE 1 T/M 6

De review van Game of Thrones moest op 't laatst plaatsmaken voor een andere, maar toen had Ed de bijschriften al gemaakt. Deze wilden we jullie niet onthouden.



ZELDA, ZEIKEN & ZAKKEN...

Je ziet dat Zelda het moment in haar hart sluit; staat ze daar zo maar even naast Jurjen Tiersma uit Assen! Deze bijzondere ontmoeting vond plaats in de Heineken (leuk detail, de beker in Jurjens hand) Music Hall, na afloop van een concert genaamd The Legend of Zelda: Symphony of the Goddesses, waar onze Zelda fans Jurjen en Samuel natuurlijk op de eerste rij zaten.
Jammer dat ze vanaf die plek af en toe dingen riepen als 'speel eens iets uit Final Fantasy!' en wel drie keer opstonden voor toiletbezoek, maar dat krijg je ervan wanneer je als Nintendo de mannen niet alleen Zelda goodies (leuk detail, de zak onder Samuels zak) maar ook nog eens twintig consumptiemunten geeft.



POSTERS

WE GAAN NOG EFFE DOOR!

Of de posters in dit en het vorige nummer goed zijn geweest voor de losse verkoop van PU weten we natuurlijk nog niet, maar we krijgen zoveel enthousiaste reacties van jullie dat onze uitgever heeft toegezegd dat er ook in de komende PU weer een dubbelposter komt. Onder de blog van Ed 'Jullie posters in PU' van een dikke maand geleden konden jullie al aangeven welke game/character je daarop het liefst afgebeeld zou zien, en doe dat gerust nog effe als je dat nog niet gedaan had, want voor volgende maand zijn nog twee plekken vrij.


sjaakxgaming
DarkSouls 3 poster zou awesome zijn


DeValk
The Witcher 3!


Zef89
Tomb Raider (Lara Croft)
Rainbow Six
Splinter Cell
Hitman
Assassins Creed


PewPewZook
Och, die posters Ik weet het nog goed, een van bijvoorbeeld Dead Or Alive...dubbelzijdig

BLIJF OP DE HOOGTE VAN HET LAATSTE GAMENIEUWS EN MAAK KANS OP VETTE PRIJZEN ALS JE ONS VOLGT OP:



YOUTUBE.COM/POWERUNLIMITEDTV



FACEBOOK.COM/POWERUNLIMITED

TWITTER.COM/POWERUNLIMITED

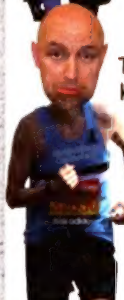


RENNUUUUH UPDATE

In het vorige nummer heb je kunnen lezen dat zes PU-redacteuren op 18 september 2016 aan de Dam tot Damloop gaan meedoen. We vroegen deze atleten hoe het gaat met hun voorbereiding.



Op karakter en twee biertjes kan ik die Dam tot Damloop vanavond al doen, dus lijkt trainen mij voorlopig nog niet van belang. Ik hou een winterstop.



Tot nu toe heb ik twee keer hardgelopen in de stromende regen en daar werd ik niet vrolijk van. Ik moet zeggen dat ik er nog weinig genoegen in schep, maar hopelijk komt dat nog.



Ik zou eigenlijk vorige maand beginnen... maar toen kwam Fallout 4 uit. Ook werd ik verkouden en had ik stiekem gewoon geen zin. Toch, voor iedereen die nu denkt 'dat wordt niks': ik let wel beter op m'n eten en ga op tijd naar bed. Echt, ik loop zelfs al zonder rustpauze naar de supermarkt op de hoek!



Het doelloze karakter van hardlopen is een groot struikelblok voor mijn trainingsregime. Ik ben daarom gestart met een experimentele trainingstechniek waarin 'echte' situaties mij ertoe dwingen om te rennen. Zo heb ik laatst bewust bijna het vliegtuig gemist, zodat ik die alleen rennend nog kon halen, en volgende week ga ik naar de sportschool en schop ik de breedste gast in z'n kloten. Ik hou je op de hoogte.



Tijdens mijn laatste hardloopsessie werd ik 's avonds op een zebrapad(!) bijna geschept door een Fiat Panda, die nota bene zijn koplampen niet aan had. Vanzelfsprekend werd ik door de bestuurder verrot gescholden, waarna hij zijn reis vervolgde. Ik ben klaar voor dit jaar.



Op dit moment zie ik vanwege een blessure mijn fysiotherapeut vaker dan de atletiekbaan, maar mijn basisconditie is zo goed dat ik me geen zorgen maak. In principe moet ik die vijf gasten zelfs achteruitlopend bij kunnen houden.

UIT DEN OUDEN DOOSCH

In een Star Wars themanummer mag een toepasselijke greep uit Ed z'n Ouden Doosch met bijschriften natuurlijk niet ontbreken.

2006 EMPIRE AT WAR

Aan de ronde daken kun je zien dat ze hier geen Sinterkiaas vieren.

2004 BATTLEFRONT

"#*%&!&, die gast die deze trap heeft ontworpen, verdient een trap!"

2004 BATTLEFRONT

De mislukte aanslagen eind maart waren te wijten aan het feit dat vele terroristen waren vergeten het ontstekingsmechanisme op zomertijd te zetten. [Xbox]

2008 THE FORCE UNLEASHED

WAT EEN STANK!

JONGENS, WAT EEN PUTLUCHT!

BAH, ZOIETS SMERIGS HEB IK NOG NOOIT GEROKEN!

NIET TE HARDEN, ZEG!

SNIF, SNIF. ZE HEBBEN GELIJK. DE 'R' IS WEER IN DE MAAND, EN DAN MOET IK HET RANDJE ONDER M'N EIKEL WEER GAAN WASSEN.

2003 BOUNTY HUNTER

"I'm a bounty hunter, but I'm not nuts. Hahaha!"

2006 EMPIRE AT WAR

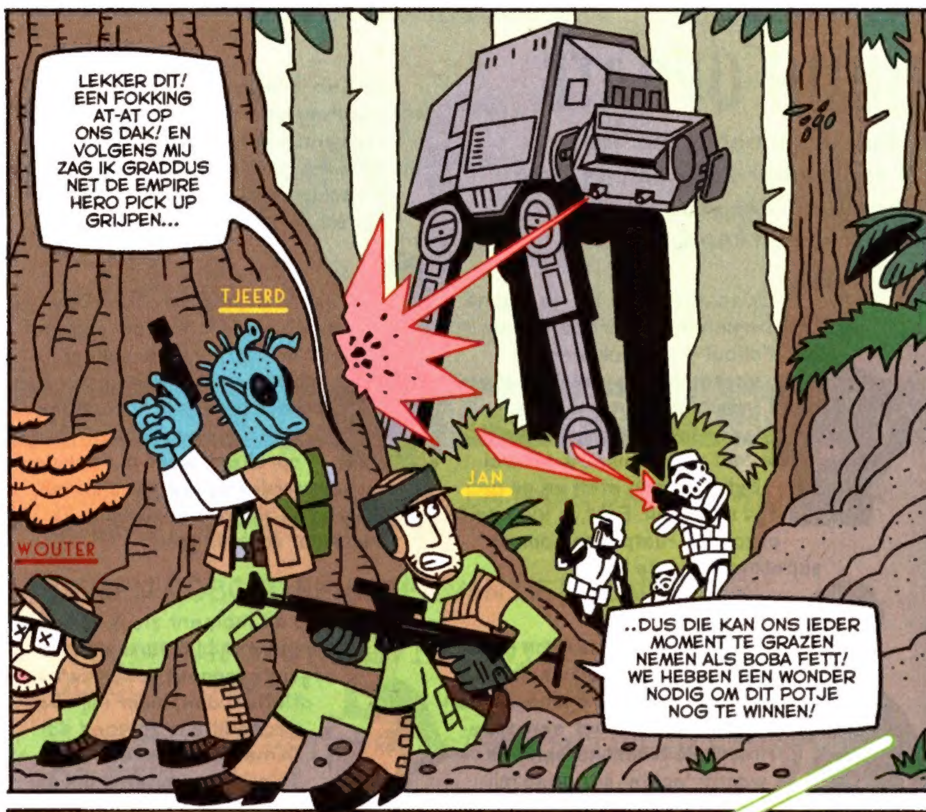
Ook in het Star Wars universum had je allochtonen die de TV-zenders van hun moederplaneet wilden ontvangen.

2011 THE OLD REPUBLIC

Als je goed luistert, kun je horen dat Nolan North het geluid van het lichtzwaard doet.

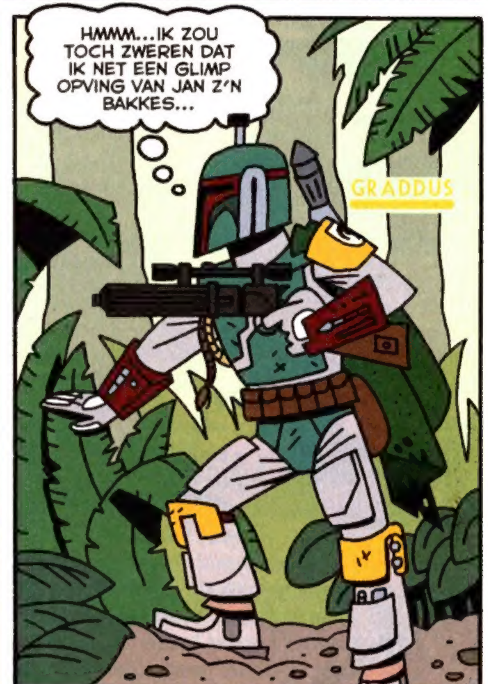
JORDI PETERS

FRAMEDROP

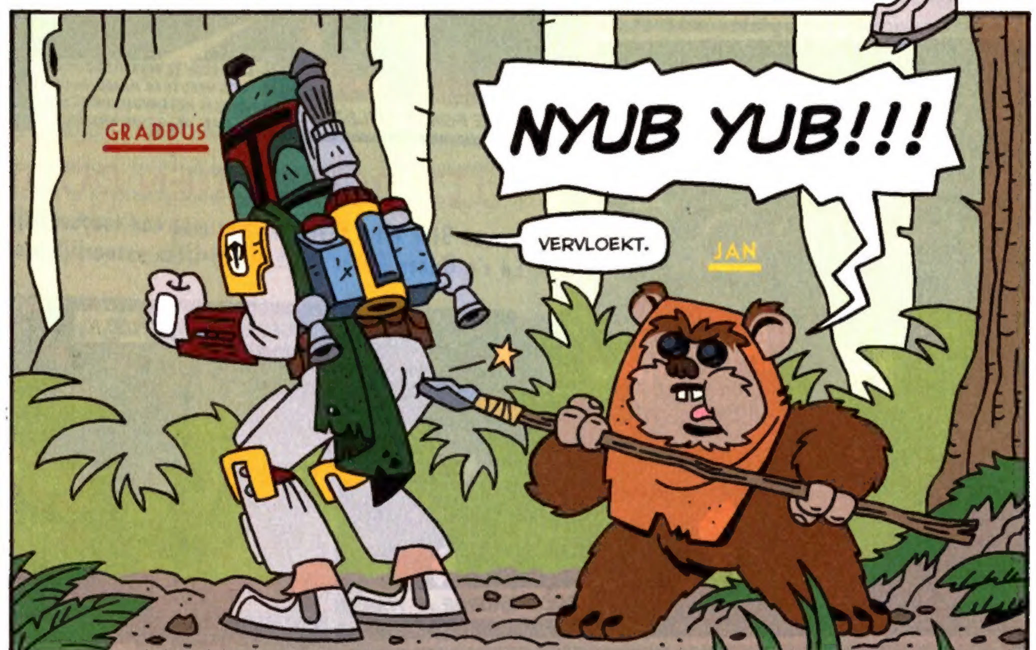












INFORMATIQUE

méér verstand van computers





Informatique inGamer
Level:20

- Intel® Core™ i5-6400 2.7 GHz
- NVIDIA GeForce GTX 960 2GB
- 1TB harddisk + 250GB SSD
- 8GB DDR4 geheugen
- DVD±RW DL
- USB 3.0
- Gigabit LAN
- HDMI
- Windows 10
- **www.informatique.nl/inGamer20**

~~1199,-~~ **1099,-**

*Prijs excl. monitor





Informatique inGamer
Level:40

- Intel® Core™ i7-6700 3.4 GHz
- NVIDIA GeForce GTX 980 4GB
- 2TB harddisk + 250GB SSD
- 16GB DDR4 geheugen
- DVD±RW DL
- USB 3.0
- Gigabit LAN
- HDMI
- Windows 10
- **www.informatique.nl/inGamer40**

~~2049,-~~ **1949,-**

*Prijs excl. monitor



~~179,-~~ **119,-**

Rapoo VPRO V800 + V900

Deze bundel bestaat uit de V800 Mechanical Gaming Keyboard en de V900 Laser Gaming Muis. • **www.informatique.nl/VPROV800**



~~99,95~~ **79,95**

Edifier C2V Multimedia 2.1

Voorzien van een modern ontwerp en uitgerust met RCA en aux-ingangen voor veelzijdige aansluit-mogelijkheden. • **www.informatique.nl/edifierc2v**



109,-

Razer Kraken 7.1 Chroma

Gaming headset met geavanceerde 7.1 virtual surround sound en achtergrondverlichting met 16,8 miljoen kleuren. • **www.informatique.nl/razerkraken**



~~29,99~~ **19,99**

Trust GXT 152 Illuminated

Nauwkeurige 2400 dpi game-muis met 6 knoppen en verlichte bovenkant en zijkanten, keuze uit 3 kleuren. • **www.informatique.nl/GXT152**



239,-

AKRacing Gaming Chair

De vorm van de stoel zorgt ervoor dat u aangenaam en ontspannen zit, waardoor u nog efficiënter zult werken of gamen. • **www.informatique.nl/AKRacing**

PRE-ORDER NU EN MAAK KANS OP EEN ACER PREDATOR XB 24" MONITOR!



vanaf **49,99**

Overwatch Origins Edition PC

Bijzondere heroes spelen de hoofdrol: Kruip in de huid van een avontuurlijke tijdreiziger, gepantserde krijger of robotmonnik. • **www.informatique.nl/overwatch**

Berkel en Rodenrijs
Archimedesstraat 1
2652 XR BERKEL EN RODENRIJS
Tel: 010 51 91 666

Steenbergen
Drukkerij 3
4651 SL STEENBERGEN
Tel: 0167 820 220

thuiswinkel waarborg

www.informatique.nl

Voor 22:00 uur besteld, morgen in huis!

JUST CAUSE 3

NU VERKRIJGBAAR











